N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

www.joystick.fr

Joystick

Numéro 108 • 38 F

Numéro 108 octobre 1999

EXCLUSIF Démos jouables

Bientôt

Battlezone 2

Warcraft 3

C & C Renegade

HomeWorld

Drakan

Jagged Alliance 2

System Shock 2

Rogue Spear

Soul Reaver

GP 500

60 pages de tests

Salon ECTS

Black & White

Rally Racing Simulation



HOMEWORLD • BATTLEZONE 2 • DRAKAN • GP 500 Joystick 108 OCTOBRE 1999 • 38 F OCTOBRE ROUGE

NUMÉRO 108 • OCTOBRE 1999 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH


Microsoft. B 327 733 184 RC Corbell.

Sommaire

JOYSTICK 108 • Octobre 1999

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS DU MOIS

JOYSTICK
est édité par la société HACHETTE DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Secrétaire : Laurence Geuffroy
COURRIER LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir, Pete Boule, Ivan Le Fou et Moulinex
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Ivan le Fou, Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule), Raspa (Philippe Louet)
RUBRIQUE MATOS : Arnaud Chaudron
REPORTAGES : Mathilde Remy (Wanda)
ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO : Gabriel Lopez, François Tarrain, Olivier Peron

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Yohan Meheu
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefébvre 01 41 34 87 25
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Chef de pub : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33
Assistantes de publicité : Cécile-Marie Rey, Vanessa Gabriel
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Responsable de promotion : Eric Trastour
Assistante de promotion : Hélène Chemin

ABONNEMENT
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France 259 F. Étranger : par bateau 339 F. Par avion : sur demande au 0155 63 34 15.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : Promévente 01 41 34 95 87

Photogravure CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD.
Distribution : Transports Presse
Couverture : Battlezone II © Activision
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

Télématique 3615 Joystick, rédaction/animation : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution





38 Salon ECTS Sherlock Casque et Dr Watson-Ivan sont partis enquêter du côté de la Tamise pour l'ECTS londonien. Une affaire pas très mouvementée, semble-t-il, avec peu de nouveautés. Ils n'ont sélectionné que 12 jeux valables et nouveaux. Un peu court, messieurs les Anglais !



52 Dossier I.A. Que voilà une chouette enquête sur l'I.A. de trois jeux : Peacemakers, Black & White et Creatures 3 !



66 Tests On vous connaît. Vous avez plein de choses plus importantes à faire, mais vous n'allez pas pouvoir vous empêcher de vous jeter sur les tests du mois : Homeworld, GP 500, Drakan, System Shock 2 et tous les autres.



142 Matos Notre p'tit nouveau, Doc Caféine, mérite bien son pseudo. La nouvelle puce de chez nVidia, la GeForce256 (c'est bon là ? C'est comme y faut la typo) lui en a fait voir de toutes les couleurs.



164 Bêta versions Ils arrivent. Ils sont plus ou moins finalisés. Pourtant, nous vous livrons nos premières impressions. C'est le coin des bêta versions, avec ce mois-ci : Battlezone 2, Omikron : The Nomad Soul, I-War Defiance, Flanker 2 et Flight Unlimited 3. Que du beau monde !



ET AUSSI...

DRIVER



En incarnant Tanner, un flic chargé d'infiltrer le syndicat du crime, vous allez devoir accomplir une série de missions où vous aurez à faire preuve de vos talents de pilote pour vous sortir des rues étroites de Miami, des collines tourmentées de San Francisco, des immenses avenues de Los Angeles, ou encore des embouteillages de New York avec à vos trousses toute la police de la ville.

Disponible fin septembre sur PC

Une course-poursuite haletante en pleine ville :
toutes les patrouilles de la ville sont à vos trousses !

Une véritable intrigue à rebondissements :
le premier jeu de course totalement scénarisé (44 missions différentes)

Un environnement totalement réaliste :
4 villes fidèlement reproduites


PC
CD


REFLECTIONS


PlayStation


Europe 2

sommaire

C'est un peu la fête, à la rédaction. Iansolo chante toute la journée devant son Battlezone 2 chéri, alors qu'Ivan le Fou ne laisse échapper que de rares raclements de gorge face à Homeworld. Quant à Kika, elle est restée bien fantomatique depuis sa dernière partie de Nocturne. Eh bien, vous allez vous aussi pouvoir chanter, vous racler la gorge et rester fantomatique en découvrant ces superbes produits via les 3 démos exclusives de ce CD. Attention toutefois, seuls les bourgeois pourront profiter de Nocturne, qui nécessite la bagatelle de 128 Mo de Ram. Ne manquez pas non plus les démos de NHL2000, de Driver et... toutes les autres, d'ailleurs. Que du bon, ce mois-ci ! C'est trop puissant, la vie !

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)



DÉCOMPRESSER ET LANCER LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD SANS PASSER PAR L'INTERFACE ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip7.0, qui se trouve dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F, et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants.

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX6.1 : indispensable pour les jeux sous WIN95.
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

DIRECTX 6.1

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 6.1

cd-rom n°108



LES DÉMOS EXCLUSIVES

BATTLEZONE 2

Genre : stratégie

Éditeur : Activision

Système : Windows 95/98, carte 3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\BATTLEZONE2 et cliquez sur BATTLEZONE2.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Battlezone II démo. Seules les touches de déplacement et de tir sont valables ; les autres sont incomplètes.

CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM.









LES DÉMOS EXCLUSIVES

HOMEWORLD

Genre : stratégie
Éditeur : Sierra
Système : Windows 95/98,

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\HOMEWORLD et cliquez sur HWDEMO.EXE.

REMARQUE :

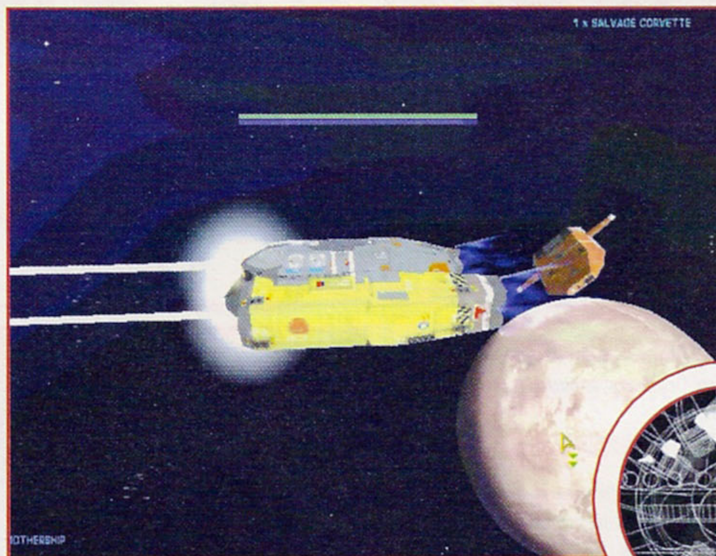
Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

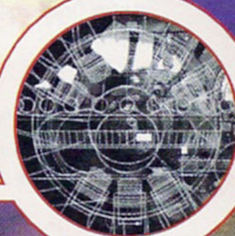
Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Sierra.

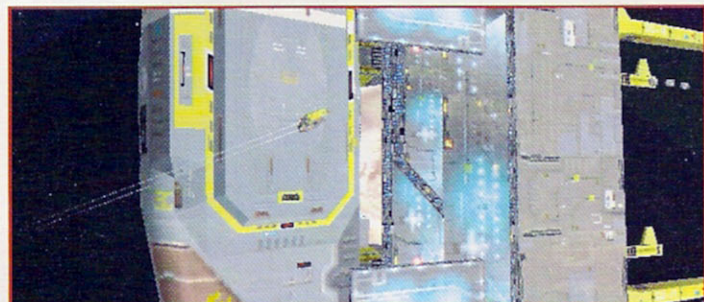
CONFIG MINI :

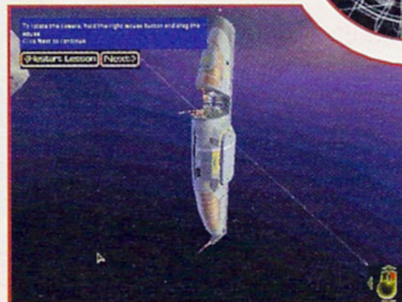
PII 300, 64 Mo RAM.

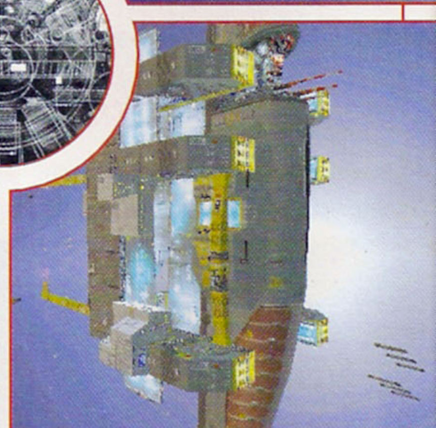












NOCTURNE

Genre : aventure
Éditeur : Take2
Système : Windows98, Matrox G200/G400, Ati Rage 128, S3 Savage 3D, TnT/TnT2

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NOCTURNE et cliquez sur SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

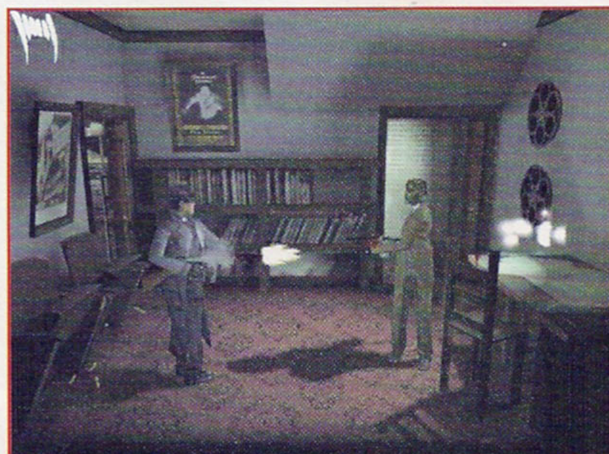
MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Nocturnedemo.exe.

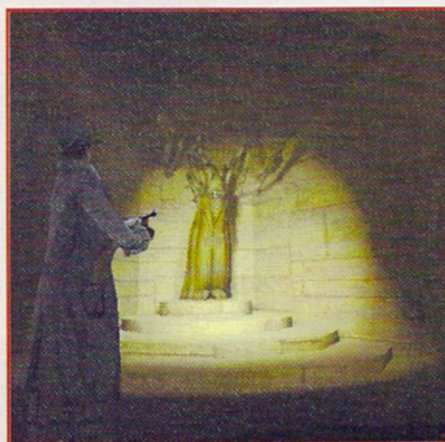
CONFIG MINI :

PII 300, 128 Mo RAM.













LES DÉMOS



DRAKAN

Genre : aventure/action
Éditeur : Psygnosis
Système : Win 95/98, Direct3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DRAKAN et cliquez sur DRAKAN.ZIP. Placez-vous ensuite dans C:\WINDOWS\DESKTOP\DRAKAN DEMO SETUP et lancez SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Psygnosis.

CONFIG MINI :

PII 233, 32 Mo RAM.



DRIVER

Genre : course de voiture
Éditeur : GT Interactive
Système : Win95/98, Direct 3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DRIVER et cliquez sur SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur GT Interactive. Lancez Driver configuration pour tester vos paramètres vidéo. Pour accéder aux contrôles, allez dans Option en faisant défiler le menu avec les flèches de direction. Pour quitter, tapez sur Echap.

CONFIG MINI :

PII 300, 32 Mo RAM.

EXPERT POOL

Genre : billard
Éditeur : Psygnosis
Système : Win95/98, Direct 3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\EXPERTPOOL et cliquez sur SETUP.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Psygnosis.





CONFIG MINI :

P 166, 32 Mo RAM.



NHL HOCKEY 2000

Genre : hockey
Éditeur : Electronic Arts
Système : Win95/98, Direct 3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NHL2000 et cliquez sur NHL2000.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur EA Sports.

CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM.





LES DÉMOS



MADDEN NFL 2000

Genre : football américain
Éditeur : Electronic Arts
Système : Win95/98, Direct3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NFL2000 et cliquez sur SETUP.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

À partir du menu Démarrer, cliquer sur Madden NFL 2000 Demo.

CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM.

FREESPACE 2

Genre : Action
Éditeur : Interplay
Système: Windows 95/98, Glide, Direct 3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FREESPACE2 et cliquez sur FREESPACE2.ZIP.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Games.

CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM.



CONTENU DU CD-ROM JOYSTICK N° 108

Tout ce qu'il faut savoir :

LANCEMENT DE L'INTERFACE :

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE :

Appuyez sur la touche ECHAP ou bien sur ALT-F4.

LANCEMENT DE LA JOYSLIST :

Cliquez sur le programme JOYLIST.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

DIRECTX6.1 :

RÉPERTOIRE \DATA\DIRECT6

Cliquez sur DX61FRN.EXE

INFONIE :

RÉPERTOIRE \DATA\INFONIE

Cliquez sur INFONIE.EXE

LES DEMOS :

RÉPERTOIRE \DATA\DEMOS

Battlezone2\battlezone2.exe	Battle Zone 2
Drakan\Drakan.exe	Drakan
Driver\Setup.exe	Driver
Expertpool\Setup.exe	Expert Pool
Freespace2\freespace2.exe	Freespace 2
Homeworld\hwdemo.exe	Homeworld
Nfl\SETUP.EXE	Madden NFL 2000
Nhl2000\NHL2000.exe	NHL Hockey 2000
Nocturne\SETUP.EXE	Nocturne

TOUS LES AUTRES FICHIERS (PATCHES, CARTES 3D, PHARMACIE, MUSIQUE...) SE TROUVE DANS LE DOSSIER SHAREWARES :

RÉPERTOIRE \DATA\SHAREWARES

LES PATCHES :

RÉPERTOIRE PATCHES

bgti5512.zip	Baldur's Gate 1.3.5512
dk2bonuspack1.exe	Dungeon Keeper 2 Bonus Pack 1
dk2bonuspack2.exe	Dungeon Keeper 2 Bonus Pack 2
DK2BonusPack3.exe	Dungeon Keeper 2 Bonus Pack 3
f10101011.EXE	Half-Life 1.0.10 à 1.0.13
f10111013.EXE	Half-Life 1.0.11 à 1.0.13
f4v107fr.zip	Falcon 4.0 v1.07
hidden12.zip	Hidden & Dangerous 1.2
hl_cstrikeb21.exe	Half-Life CounterStrike patch 2.1
kingpinv12.exe	KingPin 1.2
w95y2k.exe	Windows 95 patch an 2000
warzone2100v107.exe	Warzone 2100 v1.07
y2k_1.exe	Windows 98 patch an 2000 no1
y2k_2.exe	Windows 98 patch an 2000 no2

LES CARTES 3D :

RÉPERTOIRE CARTES3D

ai_origi.zip	DemoMakers accéléré 3D
do_zen_b.zip	DemoMakers accéléré 3D
glsetup.exe	Mise à jour OpenGL
h-life.zip	DemoMakers accéléré 3D
r128_620cdh29e.zip	Drivers Rage 128 bêta 620CDH29E
tirta140.zip	Benchmark 3D
toypushe.zip	DemoMakers accéléré 3D
virhe_by.zip	DemoMakers accéléré 3D

LES UTILITAIRES DE COMMUNICATION :

RÉPERTOIRE COMMUNICATION

apowerssetup.exe	NeoPlanet Austin Powers 2
bpftp114.exe	Bullet Proof 1.14
dumtr22.exe	DU Meter 2.2
gamespy_tab.zip	Fichiers GameSpy
gamespyinstaller213.exe	GameSpy 2.13
getrt400.exe	GetRight 4.0
icq99b.exe	ICQ 99b
linkman.zip	LinkMan Professionnal 5.0
ng3.zip	News Grabber 3.0 bêta 4
rw_mk1a.exe	Roger Wilco
Setup.exe	Intelli-Dial UP 2.00
spread_b.zip	DemoMakers en Java
Transpa99R1.EXE	Transparence 99 Revision 1
wg3049x.exe	WinGate 3.04

LE GRAPHISME :

RÉPERTOIRE GRAPHISME

Vous y trouverez des images pour vos fonds d'écran (non comprises dans la liste suivante), ainsi que les sharewares suivants :

da.exe	DeskTop Architect
drevil.exe	Thème de Bureau Austin Powers
ei98.zip	E-Icons 98
gasoline.zip	DemoMakers non accéléré 3D
Icones.zip	Les plus beaux icônes du monde !
knights-lsd.zip	DemoMakers non accéléré 3D
ls-024_5.exe	Lite-Step beta 24.5
moral_ha.zip	DemoMakers non accéléré 3D
nn_popsy.zip	DemoMakers non accéléré 3D

LES JEUX :

RÉPERTOIRE JEUX

B17g-CFS.zip	Add-On Combat Flight Sim B17
hl_beta2_2.exe	Action Half-Life Bêta 2.2
hl_coldice175.exe	Mod Half-Life ColdIce 1.75
hl_jbl.zip	Jumbo Lancher (pour le bot Jumbo HL)
hl_jumbot04.zip	Bot Jumbo pour Half-Life
hl_la109b.exe	Mod Half-Life Lambda Arena
hl_Maps.zip	Map pour Half-Life
hl_si_95a.zip	Mod Half-Life Science & Industrie
hl_soul_107.exe	Mod Half-Life Soul Reaper
hlj_b_v1_1.zip	Mod Half-Life JailBreak
HOM3.ZIP	Cartes pour Heroes of M&M III
lstm_b.exe	Nouvelle voiture pour NFS4
q3control.zip	Tweak pour Quake3
Q3TSetup.exe	Tweak pour Quake3
red116c.zip	Bot pour Sin
SC_MAP1.zip	Cartes pour StarCraft
VOR-NDB-CFS.zip	Add-on Combat Flight Sim
Wcppro.zip	WinChip Poker Pro v4.04

LA MUSIQUE :

RÉPERTOIRE MUSIQUE

Apollo33.exe	Un lecteur de MP3
ezcddax35.exe	EZ CD Extractor 3.5
Fwall.zip	Un lecteur de MP3
Mods.zip	Des musiques Mods
Mods1.zip	Encore des Mods
mpp.exe	ModPlug 1.14
wdac149.exe	WinDAC 1.49
WinAmp_Skins.zip	4 skins pour Winamp
Winamp_vis_fantasia106a.zip	1 Plug-in pour Winamp
winamp25c_full.exe	WinAmp 25c (lecteur de MP3, Mods...)

LES UTILITAIRES :

RÉPERTOIRE UTILITAIRES

Far163b2.exe	Genre de Norton Commander
listes.ZIP	Liste contenu CD de Joy depuis le 85
Oxygenator.zip	Oxygenator 2.2
td_22s.exe	Tweak-DUN 2.31
where212.zip	Where Is It 2.12
wrar26b4.exe	WinRar 2.6 bêta 4
zipstudio.zip	Zip Studio

LA PHARMACIE :

RÉPERTOIRE PHARMACIE

hexedit1.zip	Éditeur Hexadécimal
rescue64.exe	WinRescue Windows 95
rescue81.exe	WinRescue Windows 98
setup32.exe	Anti Viral Toolkit Pro 06/08/99
Update32.exe	Dernière mise à jour d'A.V.P.
winzip70.exe	Winzip 7.0

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Laissez-vous envoûter...

Prince of Persia 3D

Dans la Perse du XII[ème] siècle, un drame se joue : le Sultan a été assassiné, la Princesse enlevée et le Prince jeté en prison.

De son amour et de sa soif de vengeance, le Prince tirera le courage et l'énergie nécessaire pour venir à bout de ses ennemis et sauver sa belle.

Une bonne dose d'action, une pincée de réflexion saupoudrée de passion, voici le savant cocktail réunit dans Prince of Persia 3D !







Exploration de palais immenses, de villes mal famées et de grottes etranges.



Combats au sabre, au bâton ou à l'arc contre une multitude d'ennemis.



De nombreux pieges mortels présents à chaque pas.



HIT MUSIC only !*



Pour plus d'informations :
www.pop3d.com
TLC-Edusoft : 53, av de l'Europe
80080 Amiens - Tél. : 0803 020 010

SCOR

Courrier

À chaque courrier ses vedettes. Celle de ce mois-ci, Half-Life, le Rolling Stones du jeu vidéo, au centre d'une de vos lettres sur cinq. Un plébiscite. Incroyable, le come back que fait ce jeu ! D'un geste synchrone, vous l'avez tous ressorti du placard pour partir à la découverte des modifications qui lui ont été apportées, afin de jouer sur Internet. Tiens, et pendant que je tape ça, toute la rédaction se cartonne à Counter Strike (Arctor 30, Casque 30, Ian 27, Raggal 22). Mais changeons de sujet, j'ai trop envie de les rejoindre.
Le courrier que vous nous envoyez est à 90 % électronique, et c'est devenu une tradition. Aux alentours du 15 de chaque mois, rendez-vous est pris sur l'IRC #joystick (Undernet) pour dépouiller vos mails et trouver ensemble des réponses à vos questions sur l'hygiène intime de vos PC. C'est aussi l'occasion de faire les imbéciles, et vous êtes chaleureusement invités à nous rejoindre, derrière le bac à sable, près du toboggan.
Par mail, courrier papier ou sur IRC, j'attends vos questions, réponses, critiques, moulages de chiens en plâtre, aux adresses suivantes : Joystick, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Et pom2ter@joystick.fr. Mille mercis à Spy, Tbf, Big-toof, Pierre69, Simbad et Murlock, je ne sais plus trop pourquoi, mais eux savent.

monsieur pomme de terre

100 % Half-Life

Je vous écris pour la simple raison que, depuis plus d'une semaine, j'essaie de trouver un éditeur de mods pour Half-Life. Mais je ne trouve malheureusement rien... Existe-t-il ? Merci de ne pas publier ma lettre.

SFaivre

Pour créer votre propre mod d'Half-Life, il faudra au préalable vous avaler quelques épais manuels, car s'il existe un éditeur de niveaux (Wolrdcraft), il n'existe en revanche pas d'éditeur de mods : ils sont programmés en C, QuakeC et C++. Bon appétit.

N'y aurait-il pas, par le plus grand des hasards, un moyen de jouer à Counter Strike, ce superbe add-on pour Half-Life, avec le phineas bot ? Merci de me répondre directement par courrier électronique et de préserver mon anonymat.

Raphaël Robyns

Pour ceux qui ne le savent pas, « phineas bot » et « jumbot » sont des joueurs artificiels qui permettent, quand on est seul, d'émuler une partie en réseau. Il est prévu de les porter sur Counter Strike, mais aucune date n'a pour l'instant filtré. Vous trouverez de plus amples détails dans les News Réseau de ce numéro.

Pourquoi n'y a-t-il pas encore de serveur Joystick pour Counter Strike ? Je ne trouve que des serveurs étrangers, et les rares à proposer un ping humainement supportable sont pleins jusqu'aux aurores. Pour des raisons de santé, je préférerais que cette lettre ne figure pas dans votre rubrique Courrier des lecteurs. Merci.

Régis Chaputo

Half-Life utilise énormément de ressources sous Windows NT. Nous attendons qu'une version Linux du serveur soit disponible. Elle sortira en même temps que la Bêta 3 de Counter Strike... donc peut-être au moment même où vous lisez ces lignes.

Más rapidaménte

Sur quel site pourrais-je le trouver le patch d'I-WAR, auquel il est fait allusion dans les News du dernier numéro page 23 ? La publication de cette lettre risque de me porter préjudice. Je compte sur votre professionnalisme pour ne pas la faire paraître dans vos colonnes.

Cyril

Site incontournable pour tous les patches, démos, sharewares, freewares etc... ftp://ftp.joystick.fr. Chez nous quoi. On s'y connecte simplement par Internet Explorer ou Netscape en tapant cette adresse exactement, comme pour n'importe quelle autre URL.

Bonjour, je voudrais savoir si je peux brancher des enceintes de chaîne hi-fi sur mon ordinateur. Merci de ne pas publier cette lettre.

Prus

Niet. Les enceintes de PC sont actives, tandis que les baffles de chaînes hi-fi ne sont pas amplifiées. Vous êtes donc obligés d'amplifier le signal en passant par votre chaîne.

Je suis actuellement à San Francisco où je passe mes vacances, et je voulais savoir si une Voodoo 3 2000 AGP (que je paierais moins cher qu'en France) marchera sur mon PC français ? Je sais que le courant américain est de 110 V, et de 220 V en France, mais est-ce que les cartes 3D des États-Unis marcheront sur le courant français ? Je préférerais que vous ne publiiez pas cette lettre. D'avance merci.

Michel R.

Aucun problème, les PC et les périphériques (sauf les claviers !) sont standardisés au niveau international. (C'est votre unité centrale qui alimente vos cartes en électricité.) Méfiez-vous, si les programmes sont souvent moins chers à l'étranger, et tout particulièrement aux États-Unis, c'est rarement le cas pour le hardware.

Ayant un PIII 450 et 128 Mo de RAM, je me demande si le passage à 256 Mo donne un gain de puissance conséquent ? Répondez-moi personnellement et ne publiez pas cette lettre.

Nicolas

La sortie de Windows 2000 changera probablement cela, mais en attendant, si vous n'utilisez pas de programme de graphisme, l'ajout de 128 Mo de RAM supplémentaire ne servira qu'à draguer les filles.

Le Bus

J'aimerais savoir s'il existe un logiciel qui sonde le PC, puis part sur le Net à la recherche des derniers drivers pour les cartes : vidéo, son, carte mère... enfin, toutes ces petites cartes qui ont besoin de plus en plus souvent d'une petite cure de jouvence. Vous remerciant par avance de ne pas publier ma lettre.

Emmanuel H.

J'avoue que votre question m'a laissé bête. Je me suis immédiatement dit... mince, c'est une idée géniale. Si ça n'existe pas, je la lui pique et chuis riche pour la vie. C'est comme cet ami qui, une fois, m'avait appelé pour me dire qu'il s'était réveillé en pleine nuit avec une vision : une voiture tellement grande qu'on pourrait transporter dedans des dizaines de personnes plutôt que quatre. On ferait ainsi d'importantes économies de carburant et du coup, ce serait moins cher. Il avait inventé le bus. Comme lui, votre programme miraculeux existe. Pour Windows, lancez votre connexion puis, dans le menu Démarrer, cliquez sur Windows Update. Pour votre carte graphique sous OpenGL, utilisez le site très bien tenu Glsetup www.glseup.com. Norton Utilities fait ça très bien aussi, notamment pour l'ensemble de vos cartes et périphériques, par l'intermédiaire du Live Update, de même que son concurrent Nuts&Bolts. Mais il s'agit de programmes commerciaux, donc payants. La manière gratuite d'obtenir le même résultat est de remplacer l'argent par la patience et d'aller manuellement sur les sites des fabricants de votre matériel à la recherche des derniers patches ou drivers. Nous essayons d'en intégrer autant que possible au CD de Joy, ainsi que sur notre ftp. Je n'ai pas entendu parler de site ou de programme freeware proposant les mêmes services que Norton ou Nutz&Bolts. Ben oui, c'est payant le bus.

- Pour les problème d'abonnement : magazine non reçu, CD manquant, livret manquant, etc. : **Service abonnement, BP2 - 59718 Lille Cedex 9. Tél. : 01.55.63.41.15**
- Tips, soluces, astuces, etc. : **crack@joystick.fr.** Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : **Jeux Crack**
- CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : **01.41.34.87.75**
- Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site : **www.joystick.fr. Cliquez sur « contacts ».**

LA SUITE...

- ...du meilleur jeu d'action de l'année 99 !
- ...du meilleur jeu multi-joueurs de l'année 99 !
- ...du jeu le plus innovant de l'année 99 !

L'HEURE DE VÉRITÉ





news

PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

C'est terrible, aujourd'hui, pas moyen de trouver quinze minutes d'affilée pour se concentrer sur une tâche précise. J'essaie désespérément de m'amuser avec la bêta d'Omikron, mais les forces du Mal voient la chose d'un autre œil (le mauvais). « T'es sûr que c'est deux pages, le test de Nation ? ». Pfft... Je bascule sur Windows et je charge Excel pour vérifier mon pré-sommaire. « Hey ! Tu peux relire ça ? ». Pas de problèèèèèème. Je lance Word. « Ding dong ! ». Ah ben tiens, j'ai un nouveau mail. Woaw ! un lien super intéressant. Pendant que mon browser browze, j'en profite pour glisser le texte relu dans le réseau. Le temps de vérifier une image avec ACDsee, et voilà, mission accomplie. Je ferme toutes mes applications et je retourne à Omikron qui m'attend bien sagement. Et là, j'imagine combien de fois il aurait fallu que je reboote ma machine si j'utilisais encore le DOS. On pourra reprocher pas mal de trucs à Windows, mais quel confort d'utilisation. Quand on pense qu'à sa sortie, on était presque décidés à descendre dans la rue pour défendre notre « bon vieux MS DOS » ! Certes, il existe des alternatives au système de Billou, mais qu'importe : la morale de l'histoire, c'est que nous, les utilisateurs de micros, sommes assez réac. On a beau courir après la nouveauté, dès qu'on vient changer nos habitudes, c'est la panique. Un autre exemple ? La souris à molette. Qui pourrait s'en passer aujourd'hui ? Et qui peut se vanter de n'avoir pas ricané à sa sortie ? L'informatique, c'est un train lancé à grande vitesse. Un peu comme ce magazine. Ces derniers temps, pas mal de nouveaux lecteurs nous rejoignent. J'imagine qu'ils se sentent un peu dépaysés. Pour éviter le mal des transports, visitez donc tous les compartiments. Z'allez voir, on s'y sent très vite chez soi.

Cyrille Baron

VaporwareStation 2

On n'avait pas tout à fait tort de penser, l'année dernière, que l'annonce de la PlayStation 2 était, à l'époque, uniquement destinée à torpiller la sortie de la Dreamcast. Sony a donc précisé, récemment, que c'est le 4 mars 2000, au Japon, que serait lancé son nouveau bébé. Comme prévu, il s'agira d'un processeur 128 bits avec 32 Mo de Ram et la PlayStation 2 lira les CD audio, les DVD vidéo et les anciens jeux. Contrairement à ce que je pensais, elle existe, cette console, puisqu'on a des photos. Hum.



Le flop Iridium

Iridium, la firme aux 66 satellites de télécommunication, a été mise en banqueroute, deux jours après avoir manqué de recouvrir un emprunt de 9 milliards de francs. La conjugaison d'une croissance plus faible que prévue du marché de la téléphonie satellite, d'erreurs dans leur positionnement marketing et d'avaries chroniques du système est à l'origine de ce sévère problème de liquidité. 60 F la minute, c'est de toute façon cher payé pour avoir le privilège d'utiliser un téléphone qui s'apparente à une chaussure de ski couplée à un parasol. Un plan de restructuration a été mis en place et Motorola, actionnaire majoritaire avec 18 %, réaffirme sa confiance dans la viabilité à long terme d'Iridium.

Beuh Be



L'O.S. de Jean Louis Gassé fait décidément des convertis. L'émule en question (en fait, il est unique) n'est autre que Monolith, l'auteur de Shogo. Mobile Armor Division sort donc sur ce système d'exploitation réservé à l'élite de l'élite de l'élite. La boîte responsable de la conversion se nomme Wildcard Design. On souhaite tout notre bonheur au développeur et aux joueurs. À l'ECTS, le stand de Be, qui présentait aussi Quake II, a connu un vif succès puisqu'il a reçu la visite de plus de 12 personnes ainsi que d'un antiquaire de Eastlington.

Telex

Un Petabit par seconde, c'est la capacité du prochain réseau de fibres optiques que UK Interoute Telecommunications et Alcatel s'apprêtent à construire en Europe. De quoi jouer à Quake III avec un Ping négatif.

Wizard off the Game

Hasbro vient d'annoncer le rachat de Wizard of the Coast, pour un montant de 325 millions de dollars et 12 cents. Cette société est connue à travers le monde grâce au succès interstellaire de Magic, premier dans le domaine des cartes à collectionner pour enfants millionnaires en mal d'affection. Pour mémoire, Wizard of the Coast avait lui-même racheté TSR, la société qui avait édité et créé le populaire jeu de rôle Donjons et Dragons. Ce dernier, qui constituait une cible privilégiée pour les bigots américains, s'était vu amputé, dans sa seconde édition, de toutes références un peu « chaudes » aux démons et autres entités religieuses. Depuis l'annonce de sortie de la troisième édition, on peut s'attendre au pire. Gageons que si Hasbro Interactive, qui n'est pas connu pour être un éditeur de jeux trash, se décide à remettre un coup de rouleau compresseur par-dessus, il ne va pas rester grand-chose. Pour mémoire, il avait annoncé que leur Pong en cours de développement allait révolutionner le genre. Au final, il semble que le jeu ait été refondu en un truc 3D à la sauce axonométrique à la Zaxxon. Sur leur page Web, trône un « Hasbro making the world smile ». Oui, plus que jamais.



NFL 2000

Je n'ai rien contre le football américain, mais je dois avouer que ses règles me semblent très obscures. Pour éclairer un peu la lanterne des gens comme moi, Electronic Arts nous a sorti NFL 2000, un jeu de simulation en 3D, de ce qu'il est commun d'appelé du massacrage en règle (eh oui, il y a un arbitre !). Bon, c'est du football américain qui a l'air d'ouvrir toutes les possibilités de jeu que, euh, le football américain peut ouvrir. C'est donc très complet et le réalisme de ces sportifs « encarapaçonnés » jusqu'aux « coucougnettes » est assez bien rendu. En attendant, j'en profite pour balancer une info, suite à une enquête des médecins de ces très chers blindés du stade. Les capacités intellectuelles de ces derniers seraient vivement diminuées à force de prendre des coups répétés sur ce qui leur sert de tête. Ils réfléchissent moins bien, quoi. On aurait bien voulu une excuse pareille pour nos footballeurs à nous, mais qui serait prêt à croire qu'ils réfléchissent avec les genoux ? Bah, remarquez...



RECHERCHE EN COURS

Vous êtes nombreux à avoir envoyé un CV pour l'emploi de testeur. Oulah, oui, alors, vous êtes nombreux. Nous vous répondrons par courrier d'ici fin octobre.

19 clics



Une étude menée par Albert-Laszlo Barabasi sur l'interconnectivité des pages Web vient d'être publiée, dans le très sérieux magazine scientifique « Nature ». Le chercheur s'est amusé à prendre deux pages Web au hasard et à compter le nombre de clics qu'il lui fallait pour atteindre la seconde page en partant de la première. Évidemment, il n'a pas fait ça à la main, un logiciel spécialement programmé s'en est chargé et a répété l'expérience quelques centaines de milliers de fois. Le résultat est curieux : il faut en moyenne 19 clics pour passer d'une page prise au hasard à une autre. Effectivement, ce résultat est confirmé par notre enquête : en partant de la homepage des fans de Vanessa Demouy, il faut 2 clics pour arriver au site officiel de Severine Ferrer, mais 36 pour atteindre les archives scientifiques de la Bibliothèque Nationale. « Et un Français n'est qu'à 5 poignées de main d'un Lapon », me souffle Pom2ter, qui lui n'est plus qu'à 20 secondes du coma éthylique.





INTEL NE MARCHANDE PAS

Malgré d'âpres négociations, les 7 principaux fabricants de Rambus DRAM (ou RDRAM) n'ont pas réussi à persuader Intel, propriétaire du brevet, de réduire les royalties que la firme collecte sur chaque barrette. Les coûts sont aujourd'hui entre 10 et 30 % supérieurs à ceux de la DRAM traditionnelle. Cette nouvelle génération de mémoire vive est 8 fois plus rapide que la DRAM, ce qui, pour donner une échelle, équivaut à passer du processeur 486 au PIII en une seule étape technologique. Des barrettes de RDRAM de 1 Go sont prévues pour 2002.

Fais le mort

Source Reuters : Un champion de bridge vient récemment de battre 7 ordinateurs, après une demi-journée de match acharné. Qu'importe Zia Mahmood, le joueur en question, a déclaré que la tâche avait été bien plus dure qu'il ne le croyait. « Surtout que l'un d'entre eux n'arrêtait pas de passer, en fond sonore, une méthode de polonais en MP3, l'autre de faire des bruits idiots dès que je lui tournais le dos et encore un autre tenta de m'hypnotiser en affichant des images de spirales merdiques. » Le nom de l'un de ces programmes nouvelle génération était Ginsberg's Intelligent Bridgeplayer. Pour cette performance, il a remporté un prix de 60 000 F. Tiens, 7 ordinateurs, 60 000 F. Y en aurait-il un qui serait beaucoup plus futé que les autres ?



Reach For The Stars

C'est dingue ce que le génie humain sera capable de réaliser comme prodiges dans le futur. Tenez, par exemple, SSI nous prédit des années et des années de bonheur dans notre bon vieux système solaire, et ce durant le très proche XXIIIe siècle. Ce sera franchement classe. La majeure partie des ressources énergétiques seront infinies, plus personne ne vivra dans le besoin, et une foule de petites colonies spatiales apparaîtront sur les ceintures d'astéroïdes intérieures et extérieures, sur Mars, la Lune, ainsi que sur certains satellites de Saturne et de Jupiter. Plus personne ne vivra dans le besoin ou la promiscuité, et tout ira bien dans le meilleur des mondes possible. Le SMIC à 10 briques, et la retraite à 20 ans, en somme. Jusqu'à la prochaine baston... Effectivement, à force de faire des voyages interstellaires, il faudra bien rencontrer d'autres espèces intelligentes (mais pas trop, hein !), et donc les réduire à l'esclavage, en passant par de hauts faits d'armes. Pour ce faire, SSI nous fournira, à la fin de l'année, « Reach For The Stars ». C'est un jeu combinant de la simulation, de la gestion et de la stratégie. On pourra construire des villes, vaisseaux, stations, gérer des colonies et des planètes, ou encore s'occuper du bon déroulement d'une bataille stellaire entre destroyers rangés en rang d'oignons. Comme quoi, en attendant ce fabuleux XXIIIe siècle, on pourra toujours commencer à s'entraîner.

Battlezone 2 en arcade

Virtual Games va adapter le jeu Battlezone 2 à sa plate-forme d'arcade. La VRX-633TM - c'est son nom - est une machine destinée aux salles de jeu. Elle se compose d'un casque de réalité virtuelle qui détecte les mouvements de la tête du joueur sur 6 axes, de deux écrans vidéo pour permettre à l'assistance de suivre le jeu, et d'autres choses sûrement super bien, mais là, vraiment, j'ai pas envie d'y passer des heures. Le jeu sera évidemment modifié pour son passage en arcade. Plus explicitement, il va être optimisé pour que le joueur moyen y claque le maximum de thune en un minimum de temps. Le pigeon pourra même être accompagné, puisque le jeu en multijoueur sera supporté via une interface au nom rempli de chiffres et de lettres en majuscule, le DPX-633. Youpi.

Net sur télé

Canal+ vient d'annoncer la création d'une filiale spécialisée dans le l'Internet. La chaîne en serait propriétaire à 100 %, et ce nouveau service permettrait d'élargir les domaines d'applications déjà existant sur son site. Ça permettrait de rajouter du foot et du cinéma sur le Web dans un premier temps, puis d'ouvrir d'autres services en ligne à partir de cette même base. De plus, il serait prévu de transformer les décodeurs numériques en Netbox, avec la télévision en guise de moniteur.

Telex

À défaut de corriger ses bugs comme il faut, TA Kingdoms pourrait bien s'enrichir d'un add-on dans les prochains mois. Ce dernier introduirait une nouvelle nation, dont la nature demeure pour le moment inconnue.

Bêtes de concours

À Hourtin, pendant les universités d'été de la communication, des résultats à propos du Net ont été communiqués. Ainsi, on apprend que seulement 5 % des Français sont des habitués du Net, que la majeure partie d'entre eux sont des hommes, et qu'il s'agit dans 71 % des cas d'un loisir. Pour terminer avec les enquêtes à la con, sachez qu'un jury d'Amsterdam a fait le classement des meilleurs sites gouvernementaux. Ainsi, celui de Tony Blair remporte la palme, suivi de celui de Lionel Jospin, et en troisième position, celui de Gerhard Schröder. Y en a qui ont de drôles de loisirs, lorsqu'ils vont sur le Net.

SID meilleur

designed and manufactured by ELEKTRON

La société Elektron, basée en Suède, propose un petit boîtier Midi équipé du mythique MOS6581 ! Rendez-vous compte, un SID midi ! Incroyable ! Youpi ! Allez hop, encore un point d'exclamation ! Ah ben ça ne vous dit rien ? Pfft, vous savez, le Sound Interface Device, la puce sonore du C64 ! Le C64 de Commodore. Bon, ça ne vous dit rien non plus, tant pis. Des années que j'attends de pouvoir bénéficier des sons délirants du SID. Trop peut-être.

www.sidstation.com

CanadaPalm

Ça ressemble à un Palm, ça a la couleur d'un Palm, ça singe le fonctionnement d'un Palm, ça utiliserait même une partie de l'OS du Palm, et c'est bien moins cher qu'un Palm ... Autant vous dire que 3Com's a vu tout rouge quand on lui a présenté le DaVinci de la firme Royal. L'introduction, en avril dernier, du DaVinci Pro à moins de 1 000 F, simultanément à la sortie du Palm V, a précipité la décision de 3Com's de saisir la justice.

La phrase à la con du mois

(Fishbone)

CE JEU EST MAL ÉQUILIBRÉ ; PLUS ON PERD, PLUS ON PERD.

Cherche bon tireur, dispo fin avril



La bleemorragie continue : Sony a encore perdu une nouvelle injonction préliminaire, la justice ayant une fois de plus décidé de ne pas faire suite aux demandes du géant de l'électronique. Bleem, pour mémoire, est l'émulateur de PlayStation actuellement commercialisé en Amérique du Nord, ainsi qu'en vente par correspondance sur le Web. Le président de Bleem se serait étonné de cet état de fait dans une déclaration où il apparaissait plutôt détendu : « Pourtant, les gens de Sony avaient cette fois toutes les armes dans leur camp : le code source et le code objet, des extraits de notre correspondance interne, ainsi que quelques photos de nous en train de cambrioler leur centre de Recherche et développement où nous avions pénétré, déguisés en Memory Card. Oups, vous comptez couper ça, n'est-ce pas ? » Le prochain rendez-vous de la société avec Sony et sa copine la justice se déroulera fin avril.

De l'autre côté du miroir

Congédié de chez ID Software par John Carmack pour divergences d'opinion, le concepteur de niveau American McGee prépare, en collaboration avec Rogues Software, un Quake-like basé sur l'univers d'« Alice au pays des merveilles ». Autre projet en chantier, un jeu de plate-forme/action librement inspiré de « Vipère au poing » d'Hervé Bazin.

La phrase à la con du mois II

FISHBONE APPELLE TA RACE AVEC SON PORTABLE FLAMBANT NEUF...

ALLO VIEILLE PUTE? OUPS, EUH, EXCUSEZ-MOI MONSIEUR, POURRAI-JE PARLER À PASCAL?

GANA NÉO LOOK →

Gérontologie

Activision sort Space Invaders de son hospice. Il allait pas fort, papy. On se demandait quand il allait se décider à canner. Mais il s'accroche. Une fois l'an, il fait le tour du pâté de maisons sur sa chaise à roulettes en soliloquant « d'mon temps les enfants !... D'mon temps, le graphisme c'était de l'ASCII ! D'mon temps, on tirait sur des « A » et des « W » avec des « i » et on se marrait bien !... Les jeunes d'aujourd'hui ne savent plus s'amuser. » Pauvre vieux. Nintendo l'avait aidé à manger sa soupe il y a cinq ans en ressortant une cartouche Game Boy Space Invaders. Depuis, on le revoit de temps en temps traîner sa nostalgie, perclus de rhumatismes, sur un Palm, sur un Psion. Pauvre, pauvre Space Invaders. Et Activison s'acharne : lifting intégral, cure de Viagra et de mélanine, dans le but de donner un semblant de fraîcheur à cette vieille chose qui n'aspire qu'au repos éternel. Le résultat est loin d'être atroce, juste gênant. Space Invader sur 3dfx, c'est comme Brassens remixé en hip-hop. En l'occurrence, le clip est super réussi. Ils se sont fendus d'un graphisme à la fois fidèle et novateur. Mais bon. La chanson, on la connaît. Pas cher, 160 balles. Évidemment, ça ne les vaut pas.



Rave 2 assure grave

Encouragé par l'indéniable succès de la série des e-Jay, PXD propose depuis peu Rave e-Jay 2. Ce second volet vous permet de plonger dans l'envoûtante ambiance de la musette et du flamenco, grâce à de très bonnes digitalisations (11 KHz, 8 bits) du groupe amateur « Los Niños » de Paris XVIIIe. Un « special guest » est même présent en la personne de Michel Torr, qui s'est occupée de tous les vocaux avec la classe, le professionnalisme et la gentillesse qui la caractérisent. Ok, respirez, je déconne. Rave 2 propose en fait 3 500 samples technos (orientés rave, donc) bien proprets (basses, vocaux, drums, riffs, etc.) à placer sur 16 pistes audio. Ajoutez à cela un mini-séquenceur, l'enregistrement de



votre voix, des effets en « presque » temps réel, un changement de tempo à la volée, et enfin une table pour mixer comme un ouf, et on aura fait le tour de la question. Le tout est comme toujours d'une très grande simplicité d'utilisation, même si une ergonomie plus soignée pour la sélection des samples aurait été appréciée (c'est pour l'instant un peu bordélique). Dommage également que les sons ne soient pas au format wav, car les samples étant libres de droits, on aurait aimé les récupérer aisément sans se taper la fastidieuse étape d'exportation en masse. Mais nul doute que cela n'empêchera pas Rave 2 de connaître le succès qu'il mérite, car à ce tarif (249 F), le rapport qualité-prix est tout simplement excellent... N'empêche, Variété-Francaise e-Jay, ça le ferait carrément...



0,16 centime le mot

Oui, à ce prix-là, ça commence à être vraiment intéressant d'acheter du mot : le dictionnaire Hachette Multimédia 2000 passe de 300 à 200 balles. Ça sauve les arbres et c'est un excellent dico, riche de 125 000 définitions, et à la portée de toutes les bourses et de tous les arbres.

Jour de fête

Activision vient d'annoncer la préparation de Seconde Dynasty, une suite de Shangaï, jeu insidieux et de réflexion à base de dominos. Celle-ci devrait inclure six nouveaux types de jeux et dix-neuf types de pièces différents, dont un set représentant des grains de millet, un autre pyrogravé en braille, et un troisième déguisé en dominos afin de mieux brouiller les pistes. Signe des temps, un mode réseau pouvant inclure jusqu'à quatre joueurs sera proposé. Autre signe des temps, cette année coïncide justement avec le 102e anniversaire du Mah Jong. Comme quoi. Dans un tout autre registre, et pour parler cette fois-ci de jeux vidéo, Activision aurait déjà pour projet de nous sortir un Heavy Gear III doté d'un tout nouveau moteur. Espérons que Zack Norman ne va pas encore retarder la sortie d'Interstate '82 pour profiter de la dernière technologie en vogue dans le studio d'à côté.



La phrase à la con du mois III



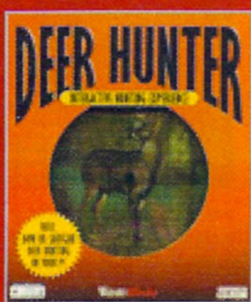
Une bonne fricassée de cafards

Jason Whong, le directeur marketing d'Ambrosia Software, une boîte de jeux pour Mac, a annoncé qu'il mangerait des cafards devant toute l'assistance du prochain salon MacWorld si les futurs jeux de sa société comportaient le moindre bug à leur sortie. Et il incite les cadres des autres compagnies de développement à faire la même chose. Outre la stupidité du pari, on signalera que les « jeux » (j'insiste sur les guillemets) que nous pond cette société sont de pauvres softs préhistoriques à peine dignes de figurer dans une compilation bas de gamme de freeware. Vu qu'ils ne doivent pas nécessiter plus de 15 jours de développement, les programmeurs pourront se permettre de traquer la moindre erreur. Le gars Whong ne prend donc pas beaucoup de risques. Mais bon, gardons espoir, avec un peu de chance il y aura bien un vieux bug vicieux dans leurs prochains titres, et on pourra enfin savoir à quoi ça ressemble, les cafards vomis.

Chasseur de rien

Chaque nouvelle annonce de la sortie d'un titre de la série des Deer Hunter est toujours une petite fête en soi. On se demande quels nouveaux animaux débiles on va bien pouvoir rencontrer au détour d'un chemin mal pixelisé. On se demande aussi combien de gamins un rien attardés et habitant dans les bayous vont bien pouvoir péter un câble. Deer Hunter offre deux types de daims distincts, deux zones de chasse, quinze fusils différents compatibles avec les cartouches de chasse fédérales, des véhicules pour courir après les animaux les plus rapides, et... je crois rêver, un GPS au cas où on serait assez con pour se perdre dans un bois virtuel. En sus, une caméra pour se repasser les meilleurs massacres. Le mode multijoueur permettra de conduire les véhicules à deux si les deux joueurs sont des Texans homos.





Comme des Lemmings

Une équipe développe en ce moment même Lemmings Revolution. Il s'agit d'une nouvelle tentative pour porter Lemmings en 3D. La démo, qui peut être téléchargée à l'adresse suivante www.psygnosis.co.uk/lemmings/ laisse présager une énième trahison de ce fantastique concept. Les développeurs, qui en sont au stade du doute existentiel, attendent vos réactions avant de prendre la décision de leur vie, à savoir : tout abandonner ou continuer à avancer dans cette direction, tout droit, sereinement.



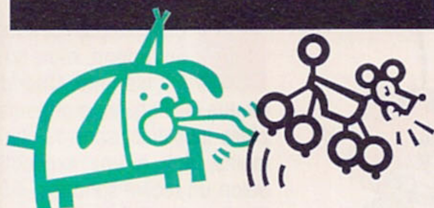


Gif à étouffer

Il y a quelques années, Compuserve avait voulu réguler l'utilisation du Gif, le format d'image qu'ils avaient créé, en l'interdisant. Celui-ci, après avoir une période morne avec l'arrivée du Jpeg, a connu un revival incroyable, notamment grâce à l'avènement du Web où il est présent sur 80 % des pages. Mais voilà, cette fois-ci ce n'est plus à Compuserve que nous allons avoir affaire, mais bel et bien à Unisys, qui détient les droits de la compression Lzw, et qui est le vrai cœur du format d'image. Cette société souhaite tout simplement imposer une licence d'un montant de 6 000 $ à tout site Web utilisant les Gifs. Moi je trouve cette mesure intéressante. Enfin on verra disparaître ces ridicules petites images animées présentes sur des milliers de pages Web mondiales, et peut-être même disparaître un format finalement vraiment pas terrible. Pour en savoir plus, rendez-vous sur le www.burnallgifs.org

Telex

Hotmail, le service d'e-mail gratuit de Microsoft, s'est un peu fait pirater la gueule dernièrement. Ils ont dû couper leur serveur pendant deux heures après s'être aperçus que tous les comptes des abonnés étaient accessibles sans mot de passe. Ouais hein, ça fait pas sérieux.



Maxi Sound Fortissimo

Quelques mois après la sortie de l'ISIS, carte son plus particulièrement destinée aux musiciens, Guillemot vise cette fois le marché des gamers avec sa toute nouvelle production. En ce qui concerne les spécifications de la bête, la Fortissimo n'a pas l'intention de s'en laisser conter : PCI, équipée du DSP Yamaha YMF744, Full Duplex, 16 bits, 4 KHz à 48 KHz, accélérée 3D (Direct Sound 3D, Direct Music, EAX, A3D, Sensaura Interactive), compatible General Midi, General Standard, et XG (format propre à Yamaha), 64 voix de polyphonie hardware (128 en software), 676 sons (21 kits de batterie), effets (reverb, chorus), surround..., c'est plutôt sympa, non ? Mais ce qui distingue incontestablement cette carte de ses concurrentes, c'est sa sortie numérique avec connecteur optique. Il s'agit d'une sortie « backup », ce qui signifie en langage humain que tout ce qui passe par la sortie analogique (wav, Midi, CD audio, micro), suit le même chemin en numérique. Ainsi, un simple cordon optique suffira-t-il à connecter votre lecteur-enregistreur MiniDisc ou votre DAT à la carte, et à goûter à la joie du tout numérique : plus de souffle, plus de réglage de niveaux, plus de perte... bref, fini les petits soucis inhérents à l'enregistrement analogique amateur. Idéal pour transférer cette si jolie compilation de chants touaregs, récupérée avec amour sur un site culturel au format MP3, par exemple. En ce qui concerne le générateur Midi, la table d'ondes de 2 Mo est d'une qualité correcte pour sa catégorie, mais pas au niveau d'un matos plus pro. De toute façon, ce n'est pas du tout l'ambition de la carte, et ce générateur est principalement un « plus » destiné à amuser son monde en frimant avec les 500 Mo de Midi files que vous aurez récoltés sur le Net. À noter également la présence d'Acid DJ, un très bon séquenceur audio utilisant la méthode du « copier-coller ». 600 samples libres de droits sont inclus avec le soft, histoire de créer son tube techno en moins de 10 minutes, DJ en main. Et pourtant, ce n'est pas facile de composer avec un type dans les doigts. En fait, le seul point négatif de ce pack super subjectif, je vous l'accorde, concerne les musiques Midi fournies, tout bonnement abominables. Voilà, ce n'est pas très important, mais ça va mieux en le disant. Pour le reste, c'est du tout bon, surtout lorsque vous connaîtrez le prix modique de l'engin : 399 F, pas un brouzniek de plus. Merci qui ?



King of Dragon Pass



Sorti à la fin des années 70, Runequest est resté jusqu'à aujourd'hui le plus riche et le plus complet de tous les jeux de rôle d'heroïc-fantasy. Squall sort ce mois-ci aux États-Unis, pour PC et Macintosh, un jeu de gestion et de colonisation tiré de Runequest, conçu avec la participation de Greg Staford, génial auteur du jeu original. Aucune distribution en France n'a été annoncée pour l'instant.

Spaghettis !





Ça n'a pas beaucoup de rapport, mais ça me fait bien rire. Quand on dit que les Italiens, mangeurs de pâtes invétérés, sont de chauds lapins, il y a une explication. Selon un récent sondage, 50 % d'entre eux déclarent qu'un tête-à-tête autour d'une assiette de spaghettis réveille l'appétit sexuel. Comme quoi, l'appétit vient en mangeant.

PLAY GROS BILLS



Vous aimez les Playmobil ? Hmm, on va la faire autrement : votre petit-neveu aime les Playmobil ? Ok, ok. Donc il se trouve que votre grand-mère (la molle) aimerait offrir pour Noël un jeu de Playmobil à votre petit-neveu. Coup de bol incroyable, les caribous de Ubi Soft canadiens vont bientôt sortir de leur grand coffre à jouets Hype - The Time Quest, une sorte de Zelda avec des Playmobil. Pour les tout-petits, donc.

UNE JOURNÉE BIEN CALME



Bien avant les prophéties bidons du gros Paco, on nous avait annoncé la fin du monde pour le 9 septembre 1999, le 9/09/99 donc. Certains programmes informatiques étaient censés interpréter ce chiffre non pas comme une date, mais comme un code de fin de fichier, entraînant çà et là krachs boursiers, lancements de missiles depuis des bases bolcheviques, ou recrudescence de messes sataniques. Pourtant, la journée fut calme, aucune invasion de fours micro-ondes fous à l'horizon, et je me suis baladé aux Tuileries sans être vaporisé par une bombe thermonucléaire lancée par accident. Bon, ce n'est que partie remise pour le 1er janvier 2000.

Créatures 3



Avant, on connaissait les cassettes vidéo permettant de transformer un écran de télévision en aquarium. Maintenant, on pourra faire de même avec son moniteur PC. Mindscape va nous sortir Creatures 3. Oui, 3, avec un « T » devant, dès cet automne. On pourra donc se lancer de nouveau dans l'élevage de ces satanées bestioles censées avoir un profond rapport avec ce qu'on appelle « l'Intelligence Artificielle ». Ainsi, pour pallier les besoins de paternité, et de maternité, de tout bon couple trop stérile pour avoir un enfant, trop égoïste pour en adopter un, et trop branché pour se rabattre sur un vulgaire chien d'appartement, les petites créatures seront de retour pour peupler, de leurs besoins naturels, les espaces mémoire libres des disques durs de puissants ordinateurs, préalablement étudiés pour faire autre chose que nourrir et héberger des créatures virtuelles. Le rapport avec l'aquarium ? Eh bien, cette fois-ci, les créatures auront leur maison sous l'eau, dans les fonds océaniques... Au moins, on pourra les noyer plus facilement !

En Chantier

Face à ses engagements pour rendre le Net accessible à tous, le gouvernement vient de lancer quelques chantiers. Pour les plus démunis, une « cyberposte » sera accessible, via un terminal mis à disposition dans toutes les postes de France et de Navarre. Ce service garantira aussi la confidentialité des informations, et permettra, autant que faire se peut, de mettre un peu plus en confiance le Français moyen, toujours frileux de balancer son numéro de carte de crédit sur la toile. Enfin, histoire de donner un peu plus de sécurité dans l'Hexagone, le gouvernement annonce la création d'un « Office central de lutte contre la criminalité liée aux nouvelles technologies ». Déjà qu'on savait que nos portables étaient surveillés, maintenant, on saura à quoi peuvent servir nos cookies.

Close Combat 4



Ce qu'il y a de bien dans les chiffres, c'est qu'ils sont toujours très utiles pour former les titres originaux des jeux qui suivent les précédents. Ainsi, en prenant le premier titre, et en rajoutant tour à tour 2, 3, 4, ou 5 derrière, on obtient plusieurs volets d'un même jeu. Cette logique numérique a quelque chose de divinement céleste... Ça doit être la véritable raison pour laquelle Mindscape a choisi de mettre un « 4 » derrière son « Close Combat », vous savez, ce jeu de stratégie vu de haut, qui retrace les efforts des soldats de la Deuxième Guerre mondiale pour s'exterminer du mieux qu'ils pouvaient. Dans ce quatrième volet, prévu pour cet hiver, on aura le droit de se promener dans les Ardennes, massifs granitiques de l'ère primaire qui ont poussé le long de la frontière franco-belge, il y a maintenant plusieurs millions d'années. Mon Dieu, que le temps passe vite. Donc, campagne dans le froid, retraçant la dernière grande offensive de l'armée du troisième Reich sur les troupes américaines, puisqu'après tout, ils l'avaient bien cherché en débarquant quelques mois auparavant sur les côtes de notre beau pays, en Normandie, et à St-Trop'. Ça promet, on nous annonce d'ores et déjà la possibilité de diriger quelque 300 sections à la fois, et de donner des nouveaux ordres, du genre « tir de barrage »... C'est les mecs qui sont devant qui vont vite devenir des suites d'eux-mêmes, appliquant ainsi avec élégance cette divinement céleste logique numérique : 1 morceau de mec, 2 morceaux de mec, 3 morceaux de mec...

South Park Rally

Chers amis de l'Amicale de la gerbe devant les jeunes filles, bonjour ! On va pouvoir encore s'amuser avec les mineurs blondinets, mais néanmoins très scatophiles, que sont les héros de South Park. Le jeu s'appellera South Park Rally, et devrait sortir en novembre prochain, juste après Halloween. L'astuce principale du jeu consistera à les foutre sur des kartings motorisés, au deux temps bouffe ozone, et à les propulser à vive allure sur des circuits en papiers collés. Arrivé à l'étape, il faudra répondre à des quizz cons, ou encore jouer à des spaces invaders qui n'auront rien à envier à ceux vus dans la série. On s'attend donc à une avalanche de mauvais goût et de trucs douteux. Et rigolos.

Retour à Wolfenstein

ID Software serait à la recherche d'un studio de développement pour travailler sur une suite de Wolfenstein 3D, le vénérable ancêtre de tous les dérivés de Quake depuis des années. Parmi les prétendants, on retrouve Raven Software, le créateur du très controversé Soldier of Fortune, et Xatrix Entertainment, à qui l'on doit Kingpin. Ils auraient d'ailleurs déjà fait chacun une démo de leur projet à ID Software, qui aurait beaucoup apprécié. On n'en sait pas plus pour le moment, tout le monde optant pour la politique de l'huître autiste fermée dès que le sujet est abordé.

Telex

Le site de Drudge Report, spécialisé dans la rumeur, dont la plus célèbre concernait une liaison éventuelle entre Monica Lewinsky et Bill Clinton, a été saccagé par des piratins il y a peu. Le groupe de désœuvrés, baptisé « United Loan Gunmen » l'aurait fait pour démontrer que « le monde est le royaume des hackers ». Les pauvres.

POLICE, MENOTTES...

On en sait un peu plus sur l'action en justice menée par Interactive Digital Software Association contre six piratins. Ces crétins auraient apparemment été sélectionnés après des mois de surveillance de Newsgroups, et de Channels IRC où ils devaient probablement passer leur temps à se vanter. L'ISDA est composée de 3Do Studios, mais aussi de quelques développeurs comme Acclaim, Accolade, Bethesda, Interplay et LucasArt. Cette action est fort intéressante et nouvelle, puisqu'elle ne concerne même plus la commercialisation de CD-Rom gravés à la sauvette, mais bien de la « simple » distribution de versions piratées sur le Net .

Mhackintosh

Un de ces polissons du cyber-monde, plus communément appelé hacker, a récemment défiguré un beau site de l'U.S. Army avec des slogans politiques courageux et engagés du genre « I fUcK tHe SysTeM ». Évidemment, il a été arrêté au petit matin, puis attaché par une corde à un cheval au galop qui l'a traîné pendant deux bornes sur un sentier caillouteux, avant de se faire achever par des G.I. à coups de crosse de M16. Bref, ce n'est pas ça qui nous intéresse, non. La chose remarquable, dans cette histoire, c'est qu'elle a permis à l'armée américaine de prendre conscience de la vulnérabilité de ses sites Web. Résultat, plutôt que de virer l'administrateur réseau pour incompétence, ils ont changé leur parc informatique. Puisque visiblement les anciens Windows NT utilisés par les militaires n'étaient que de grosses passoires électroniques, ce sont désormais des Macintosh qui gèrent le tout. Des I-Mac repeints en kaki, avec des têtes de morts dessus, ça doit le faire.

RONALDO JOUE ET PERD

Sortie chez Infogrames d'un jeu appelé Ronaldo V.Football sur Game Boy Couleur. Oui, les ambitions interactives du joueur ont dû se restreindre à une console miniature, après la défaite de son équipe contre la France il y a un peu plus d'un an. Mais la chose est encore plus drôle envisagée sous un certain angle. Pour exemple, n'oublions pas que le motif plus ou moins invoqué afin d'excuser son apathie sur le terrain à ce moment-là, était qu'il avait fait une mini crise d'épilepsie en jouant aux jeux vidéo dans les vestiaires. C'est d'ailleurs bien fait, il aurait dû faire une bonne prière, comme les gens normaux ou les Brésiliens. De plus, par quelle ironie du sort a-t-il signé avec une grosse compagnie d'édition du pays même qui l'a battu à plate couture lors de la Coupe du monde ? Pas de bol, vieux.

Une tête de villageois bourru

Lionhead propose sur son site un concours intéressant et original qui s'adresse à tous les artistes en herbe du Net. Le principe est simple : il suffit de dessiner quelque chose en rapport avec Black and White. Oui, quelque chose, il n'y a pas d'autre indication, si ce n'est d'être original. L'auteur de la plus belle image sera propulsé au firmament du star system d'Internet, puisque son visage sera texturé et placé sur le modèle des villageois de Black and White, ces pouilleux mêmes que vous essayez de convertir à votre religion dans le jeu. J'ai déjà envoyé une photo de cadavre de veau, sur lequel j'ai rajouté un tatouage « Black and White » avec Photoshop. J'espère qu'ils sauront saisir le caractère politique et engagé de mon œuvre.

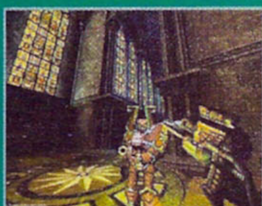
news

Communistes de la lune

Activision s'apprête à sortir la version Gold de Battlezone. Le bundle comprendra, outre le jeu original patché à mort et un guide stratégique, les deux add-on officiels : Red Odyssey et Battleground. Le jeu n'a pas pris une ride, il suffit de voir avec quelle passion Iansolo continue d'y jouer en réseau, et surtout, ce regard d'enfant émerveillé qu'il a chaque fois qu'il en parle. Voilà donc une bonne occasion de retourner buter du scaphandre. Sortie prévue courant septembre.



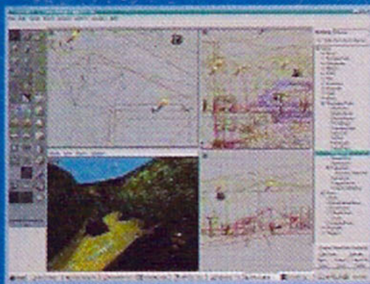
Les fachos dans l'espaaace



Un Quake-like dans l'univers baroque et extrêmement riche de Warhammer 40000 est en cours de développement sous licence Games WorkShop. C'est Mirage Media qui nous code ça. La boîte polonaise avait déjà développé Mortyr, un jeu qui a bien du mal à trouver un éditeur car il prend place dans un futur alternatif où les nazis auraient gagné la guerre. Du coup, tous les niveaux de Mortyr sont bardés de croix gammées, ce qui fait mauvais genre - voire taquin -, vous en conviendrez. Au vu de ce passif, le background à la fois facho et intégriste de Warhammer 40000 ne devrait pas manquer de les inspirer.

Ma maison en virtuel





Le moteur d'Unreal, déjà utilisé pour de nombreux jeux passés et à venir (Duke Nukem Forever pour ne citer que le plus attendu), s'est trouvé une nouvelle jeunesse. Un développeur, au nom de couturier italien, Vito Miliano, a créé Unrealty, une sorte de logiciel de CAO destiné aux architectes et basé sur le moteur du Quake-like. L'intérêt principal de la chose est de permettre au client de découvrir l'allure générale d'une construction avant la mise en chantier, de se balader dedans, et éventuellement de shooter au Flak Cannon les quelques maçons payés au noir que le designer malicieux aura inclus dans la représentation virtuelle du bâtiment.

Le riche et le pauvre keum



Qu'est-ce qui énerve le plus Bill Gates, depuis un certain temps ? L'inquiétante remontée d'Apple dans le cœur des experts comptables ? Les multiples actions en justice, basées sur les lois antitrust ? Sa boite crânienne qui commence à se dégarnir sérieusement ? Point du tout. La cause de ses ennuis se nomme « Pirates of Silicon Valley », une série télé qui raconte la naissance de la micro-informatique en Californie et dont les principaux protagonistes ne sont autres que Bill Gates lui-même et Steve jobs. Alors que ce dernier y est présenté comme un petit génie, on y dépeint Gates comme un gars un poil manipulateur. L'histoire est narrée par Steve Wozniak, qui aura décidément toujours tenu des rôles ternaires, y compris sur le câble.

Telex

D'après l'association des fournisseurs d'accès, le nombre d'utilisateurs du Net en France s'élèverait à un million six cent mille personnes, rapportant plus de quatorze millions de francs mensuels de communications à qui on sait. Non, c'est pas moi. Ni lui non plus.

Magic Microsoft

Au secours, un programmeur canadien vient d'affirmer que les concepteurs de Windows auraient implémenté dans ce dernier une backdoor permettant à la NSA (National Security Agency) de pénétrer dans nos bécanes sans crier gare. Tout d'abord, j'aimerais m'expliquer sur quelques trucs qui sont dans ma bécane actuellement : le dossier « Animaux du monde » ne m'appartient pas vraiment, un ami est venu le déposer chez moi pour les vacances. Eh oui, son poney et sa sœur sont tous deux très amis. Idem pour les plans des fusées Trident 5 qui me servent de fond d'écran : l'armée est au courant aussi. L'origine de cette flippe vient d'une signature cryptée portant le nom inquiétant de « NSA Key » et qui se trouve dans la dernière version de NT. Microsoft a, heureusement, nié l'objet de cette accusation, en expliquant que cette clef était nommée ainsi pour la simple raison que la NSA est chargée du contrôle d'export. Voilà, tout d'un coup, j'y crois.

Du Microsoft et du conditionnel

Le magazine anglais « CTW » fait état d'une rumeur qui prêterait à Microsoft des ambitions dans le monde de la console. Après avoir convaincu Sega d'utiliser Windows CE sur la Dreamcast, la Billou's Company envisagerait carrément (notez-bien le conditionnel) de faire une vraie console rien qu'à soi, avec « Microsoft » marqué en gros dessus. Le projet aurait même un nom, X-Box ; et d'autres poids lourds de l'industrie, NVidia, Dell et Gateway pour ne pas les nommer, seraient impliqués dans l'affaire. Bon, pour l'instant ça reste une grosse rumeur à prendre avec des pincettes. D'ailleurs, à Redmond, on s'est empressé de démentir tout ça, certains haut cadres de chez Microsoft auraient promis d'arracher les couilles de ceux qui oseraient répandre ce bruit farfelu.

Le VIRUS du jeudi

Dans quelques mois, le jeudi 13 décembre plus exactement, si votre disque dur se formate tout seul, ne paniquez pas : allez vous faire un café, et commencez l'inventaire des fichiers que vous ne reverrez jamais. Le virus Thursday vient d'être découvert, il se propage par les fichiers Word 97. Vous devriez pouvoir vous en débarrasser avant sa date d'activation (le 13 décembre, donc) en téléchargeant la dernière update de votre antivirus favori, sur www.avp.com par exemple.



Telex

Compaq, vous savez, celui qui fabrique des ordinateurs, va aussi fabriquer des licenciements, 1 600, en tout, dans son usine de Singapour, spécialisée dans la fabrication de circuits imprimés.



Bavardages de guerriers

On connaît tous l'importance de la communication entre équipiers lors du jeu en réseau, communication qui, au clavier, est loin d'être aussi aisée et rapide qu'on le voudrait. De nombreux logiciels sont venus à notre secours, notamment le très connu Roger Wilco. Novalogic a développé depuis longtemps une technologie propriétaire pour la transmission de la voix dans les parties en réseau via Internet. Elle porte le doux nom de Voice-Over-Net. Afin d'en encourager l'utilisation, Novalogic s'associe à Labtec pour inclure dans chacune de ses boîtes de jeux (dont les futurs Armored Fist 3 et Delta Force 2) un casque et un micro main libre. Grâce à Novalogic, on pourra donc insulter de vive voix son adversaire, tout en lui arrachant la tête au fusil à pompe. Et je me demande si, au fond, ce n'est pas ça le progrès.



Admirez comme cette news ne contient pas d'insultes

J'ai découvert, il y a peu de temps, qu'un très bon ami était secrètement fan de jeux de management de foot. Je dis ça parce que jusqu'à ce que je l'apprenne, j'étais convaincu que ceux qui aimaient « ces jeux-là » n'étaient pas tout à fait bipèdes. Il semblerait que non, et mon pote est « cérébralement » fonctionnel. Unique symptôme alarmant : il jubile à l'idée d'acheter au rabais des footballeurs turques. Alors voilà. Que tous ceux qui aiment les jeux de gestion de clubs de foot se réjouissent : UEFA Manager 2000 arrive. Il proposera, et c'est une révolution, une interface qui fait penser à un vrai jeu, et non à une feuille Excel. 46 ligues européennes seront représentées, ainsi que plus de 770 équipes de 16 pays avec les véritables noms des joueurs, soit une base de donnée de 35 000 joueurs. UEFA Manager sortira en décembre chez Infogrames.

La DREAMCAST CALE au démarrage



Ça doit être super frustrant de revenir du centre commercial avec une belle Dreamcast qu'on attendait depuis des années, de déballer la bête comme un enfant le matin de Noël, et de s'apercevoir qu'elle plante lamentablement sur le moindre CD. Après, on a envie de faire des choses au vendeur, des choses avec des chalumeaux et des crochets de boucher dedans. C'est apparemment ce qu'ont vécu un grand nombre d'Américains, puisque le GD-Rom de la dernière console de Sega a beaucoup de mal à lire certains CD, par exemple ceux livrés en standard avec la Dreamcast. Chez Sega, on bafouille piteusement que c'est une erreur de jeunesse qui ne se répétera pas la prochaine fois ; la prochaine fois étant pour nous le 14 octobre, date de sortie de la console en France.

Le LAN Ultime

Déjà, le LAN, ça va vite, pfiou, trop vite même. Ce serait cool que ça ralentisse un peu quand Casque m'a dans sa lunette de visée lors des parties de Counter Strike. Pourtant, ça pourrait aller encore plus vite, d'ailleurs, dans le futur, ça va aller encore plus vite. Une équipe de l'Université de Duke, un patelin américain quelconque, vient de réussir à faire circuler des données entre deux PC d'un LAN à la vitesse d'un gigabit par seconde, en utilisant le protocole TCP/IP. En gros, ils peuvent transférer un CD entier d'images de pingouins en moins de 5 secondes, contre plusieurs minutes sur un LAN classique. Les cartes réseau utilisées ont été modifiées à donf, les programmes de communication aussi, bref, l'installation n'était pas un bricolage de gonzesse. Je pourrais me la jouer technique en vous racontant qu'ils ont adopté la méthode du adaptive message pipelining, du scater/gather input/output et du zero copy data movement, mais vous vous douteriez bien que je ne comprends pas un mot de ce que j'écris.

Telex FR3

« 3X+net », l'émission de France 3, consacrée à Internet, reprend avec une nouvelle formule. Ça se passe le dimanche à 10 h 25 et ça dure 13 minutes.

Ce très cher Bug...

La Grande Muette prépare aussi son passage à l'an 2000. Ce qui veut dire que tous les systèmes de sécurité devront passer tranquillement le cap de la nouvelle année, sans tomber en rade. C'est d'autant plus important, que dans les systèmes en question, on trouve les radars des défenses aériennes, et les systèmes de lancement des missiles intercontinentaux de nos très chers sous-marins nucléaires lanceurs d'engins. Pour le moment, ça a coûté la modique somme de 850 millions de francs, pour le quart des systèmes mis à jour. L'ensemble de ce chantier devrait coûter 1 milliard de francs. C'est le contribuable qui va être content, en recevant son imposition pour l'an 2000, d'autant plus que, là, tout porte à croire que les bécanes du fisc seront en parfait état de marche.

Telex

Hercules, le fabricant de cartes graphiques, vient de mettre la clé sous la porte, après 17 ans d'activité.

PLACARD

Une rumeur émanant d'on ne sait où fait état d'une acquisition surprise d'Eidos Interactive par le français Havas. Pour mémoire, ce dernier avait sauté sur Sierra alors que personne ne s'y attendait. La nouvelle est effrayante pour beaucoup, notamment pour Lara Croft, qui craint fortement d'être reléguée au rang de simple billettiste dans les agences de voyages du groupe.

PAVILLON NOIR

Le mois dernier, Eidos nous a envoyé par erreur une bêta version de travail buggée de son jeu de flibuste Pavillon Noir. Pavillon Noir s'avèrera non seulement vérolé mais avant tout dénué du moindre embryon d'intérêt (soit zéro).

Comme nous l'avait promis l'éditeur, une nouvelle version, exempte de bug, nous a été fournie ; celle-là même qui sortira dans le commerce. Nous avons donc pu le tester cette fois dans des conditions normales. Les batailles navales laissent sans voix tant elles sont dérisoires. On se surprend à éclater d'un rire gêné en assistant à l'éperonnage d'un navire par un autre, scène qui fait penser à un accouplement de souris. De guerre lasse, on tente de s'investir dans l'aspect économie/gestion mais l'interface, qui est une aberration, nous condamne à très court terme à abandonner également ce second et dernier aspect ludique.

Le fait qu'il ne présente plus de bug ne donne donc pas à Pavillon Noir de nouvelle raison d'exister. Il eut été plus fair play de la part de l'éditeur d'abandonner, avant qu'il ne soit trop tard, la méchante idée de vendre à des gens un fruit pourri. Toujours nul.

GENRE :
COURSE DE RALLYE
EDITEUR :
CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR :
CODEMASTERS
SORTIE PRÉVUE :
FIN 99

Colin McRae RALLY 2





Non, je ne referai pas de blague foireuse avec le colin, ce noble poisson d'eau froide, comme vient de me le faire remarquer cette langue de pute de Bob. Non, je vais plutôt vous parler de la raie, ce fier destrier des mers chaudes. Il se trouve que Codemasters a en effet décidé de se replonger dans le très merveilleux et très fermé milieu de la rascassophilie. Cette suite de Colin mettra cette fois la Ford Focus en valeur, voiture que le célèbre poisson pilote utilise pour la saison 1999/2000. N'empêche, je ne comprends toujours pas comment il fait pour conduire avec les yeux sur le côté. Pour l'instant, on ne possède que peu d'infos sur ce qui nous attend, excepté une amélioration substantielle du moteur graphique (mais ça, vous avez pu le constater si vous avez les yeux situés sur le devant du visage). On devrait également bénéficier de « nouveaux mécanismes de gameplay et de styles courses », comme nous le confie le maigre mais sympathique dossier de presse qui accompagne le CD d'images. Bref, alors que Rally 2000 va tuer sa race dans peu de temps, Colin McRae 2 devrait arriver à point nommé pour lui faire de la concurrence. À noter, pour conclure, que le titre n'est pas encore définitif, tout dépendra du cours du poisson à la sortie du jeu. Une indiscrétion nous a affirmé que le merlan serait en bonne place, mais rien n'est moins sûr. N'empêche, Merlan LaRaie 2, ça jetterait grave...









Warcraft III



STANDARD	PC CD-ROM
GENRE	TACTIQUE RÔLE
DÉVELOPPEUR	BLIZZARD ENTERTAINMENT, E.U.
SORTIE PRÉVUE	FIN 2000

Au milieu du désert de cet ECTS, le moindre petit événement prenait une ampleur démesurée. Alors imaginez le raz-de-marée provoqué par l'annonce du prochain jeu de Blizzard ! Avec Ackboo, on avait eu la sage idée d'arriver un peu en avance à la conf de presse. Du coup, tandis que Casque Noir faisait le pied de grue au milieu de la foule des gens ponctuels, c'est confortablement installés sur nos petites chaises que nous avons reçu la bonne nouvelle : Warcraft III.



Les environnements seront entièrement interactifs. Vous découvrirez moult NPC, monstres, villes neutres, forteresses, temples, etc. Avec tout plein d'effets environnementaux.

Warcraft III, comme son nom ne l'indique pas, ne s'inscrira pas exactement dans la lignée stratégie temps réel des Warcraft II et autre Starcraft. Il reprendra certes l'esprit et l'histoire de Warcraft, mais s'enrichira également de tout un aspect jeu de rôle. Attention les yeux ! Avec Warcraft III, Blizzard annonce un nouveau genre : le RPS (Role Playing Strategy), un mix entre RTS (Real Time Strategy, ou Stratégie Temps Réel) et RPG (Role Playing Game, ou Jeu de Rôle). L'idée n'est pas mauvaise, la réalisation a l'air prometteuse, et Blizzard n'a pas la réputation de nous submerger de sombres daubes. Tout semble donc augurer du meilleur pour ce titre. Enfin, si tant est qu'on puisse en juger à un état aussi précoce de son développement.
Blizzard a clairement fait de gros efforts d'innovation par rapport aux précédents titres. La première des choses que vous avez sans doute remarquées, en vous jetant sur les deux malheureux screenshots qu'ils nous ont si généreusement livrés, c'est le passage à la 3D. Exit les sprites, la vue de haut et les scrollings sur deux axes de Warcraft II et Starcraft : avec Warcraft III, on hérite d'un monde tout en 3D temps réel - persos inclus - ainsi que d'un angle de caméra un peu similaire à celui de Myth. Malheureusement, et pour des raisons que je soupçonne être bassement techniques, il ne sera possible ni de zoomer/dézoomer, ni de modifier la position ou l'angle d'inclinaison de la caméra. Ben ouais, avec une vue aussi restreinte, le nombre de polygones affichés à l'écran est parfaitement maîtrisé, et ils s'évitent ainsi tout un tas de problèmes, genre multi résolution et compagnie. Le truc qui me turlupine, c'est que cette vue limitée n'est pas sans conséquence sur le gameplay : le jeu est terriblement centré sur un seul petit groupe de personnages. Du coup, je m'en veux beaucoup de ne pas avoir profité de la présence du chef de projet pour éclaircir la question de l'œuf et de la poule. À savoir : qui, de la technologie ou du gameplay, a décidé de l'autre ?



UN ZESTE DE HEROES

Quoi qu'il en soit, ce centrage sur un petit groupe de personnages colle parfaitement à la façon dont Robert Pardo - le chef de projet - nous a présenté son bébé : la gestion des bases, qui bouffe énormément du temps d'un joueur de RTS classique, ne représentera plus grand-chose dans Warcraft III, ce qui nous permettra d'explorer campagnes et villages environnants, de se fritter avec nos adversaires, et d'interagir avec les habitants du monde. Et hop, là, super subtilement, j'en profite pour aborder la partie jeu de rôle. Les 6 races du jeu, dont Blizzard n'a dévoilé à ce jour que les 3 premières (cf. interview), seront très différentes entre elles, chacune possédant notamment 6 héros à la personnalité distincte. Au fil des rencontres, ces héros se verront confier des quêtes, qui leur permettront de développer leur personnalité, de rajouter des objets (armes magiques, amulettes, etc.) à leur petit

inventaire, et de gagner de nouvelles compétences ou de chouettes sorts.
Bon, ne croyez quand même pas qu'il s'agira d'un trip uniquement rôliste. Même s'il n'y aura quasiment plus de gestion des ressources, même s'il ne sera plus nécessaire de produire des unités à la pelle (la qualité remplaçant la quantité), il faudra quand même latter les autres races du jeu. Cela dit, étant donné l'échelle à laquelle les combats se dérouleront, Warcraft III fera beaucoup plus appel à notre sens tactique que stratégique, si vous voulez mon avis. Du coup, moi je dis qu'ils auraient dû l'appeler RPT, leur nouveau genre. Enfin, j'arrête de pinailler, parce que c'est quand même vachement bien, ce qu'ils ont fait là, les gars de Blizzard. C'est vrai quoi : plus on vieillit, et plus on a du mal à se remettre en question, en général. En plus, avec leur jeu, ils comptent nous livrer les outils qui nous permettront de tout créer/modifier : environnements, personnages, missions, objectifs de mission, I.A., attributs, sorts... La classe.



Pour faire se déplacer les unités, il faudra les rattacher à un héros qui, sur le plan tactique, fera office de commandant.

INTERVIEW **ROBERT PARDO**

Joystick : Quel est l'intérêt du RPS par rapport au RTS et au RPG ?

Robert Pardo : De notre point de vue, le RPS est un RTS auquel on affecte un environnement de jeu de rôle, qui influence considérablement la nature du jeu. Cela signifie que nous reprenons une grande partie des concepts du jeu de rôle, qui semblent plaire à tout le monde, à savoir l'expérience, la progression par niveaux, l'évolution en fonction des compétences, l'interactivité des mondes, les quêtes, les héros, etc. Puis nous intégrons tous ces éléments dans un RTS. Cela dit, nous avons dû faire des concessions en ce qui concerne la gestion des villes et des ressources. En effet, dans un RTS, vous consacrez 70 % de votre temps à la gestion des villes et des ressources, et seulement 30 % au combat. Nous essayons donc d'inverser ces proportions pour que vous puissiez passer seulement 30 % du temps à gérer vos ressources, et profiter des 70 % restants pour poursuivre des quêtes, combattre et tuer vos adversaires.

Est-ce que cela signifie que le scénario sera plus important ?

Dans le jeu en mode solo, nous cherchons vraiment à créer une campagne interactive et ouverte. Au lieu d'avoir, comme d'habitude, une quête morcelée, obéissant au principe des missions, c'est-à-dire une quête extrêmement linéaire et interrompue en plein milieu par des instructions sur les missions, nous voulons proposer un monde aussi ouvert que dans les RPG, dans lesquels le personnage commence sa quête dans le monde, l'explore, et apprend où il doit aller au fur et à mesure de ses quêtes et de ses rencontres avec les personnages non-joueurs (PNJ). Puis la nouvelle zone à explorer s'ouvre à lui de manière très organique.

Pouvez-vous nous parler de l'histoire de Warcraft III ?

Oui, Warcraft III commence quelque temps après Warcraft II. À la fin de Warcraft II, les Orcs ont été transférés dans des camps de concentration sur les terres des humains, et un jeune esclave Orc, du nom de Thrall, libère les Orcs de l'esclavage. C'est à partir de là que commence l'histoire de Warcraft III, juste après l'invasion des Démons, regroupés sous le nom de Légion de feu. Ils font partie d'une force obscure qui agissait derrière les Orcs, sur les anciennes terres, et ils agissaient en coulisses dans certaines scènes dont nous n'avons pas encore parlé. L'invasion a lieu et les Orcs ainsi que les Humains vont devoir réagir.

Combien de races y aura-t-il en tout ?

Il y aura six races « jouables » : les Humains, les Orcs, les Démons, et trois races dont nous gardons encore le secret. Quand je dis races « jouables », cela signifie qu'au sein de chaque race existent d'autres races en tant que telles. Par exemple, les Elfes et les Nains font partie de l'Alliance des Humains, et de même, les Trolls et les Minotaures font partie de l'Alliance des Orcs.

Quelle est la part réservée à la stratégie ?

Le principe de base de ce jeu correspond toujours à celui d'un jeu de stratégie. Dans le mode multijoueur, on voit que le jeu commence encore avec un petit quartier général, constitué de trois à quatre bâtiments, qui permettront au joueur d'acquérir des unités de construction, puis il devra rassembler des ressources en tuant des unités neutres, comme dans les RPG, ou, plus tard dans le jeu, construire des centres d'exploitation de ressources. Avec ces ressources, le joueur devra construire de nouveaux bâtiments, acheter de nouveaux héros et de nouvelles unités, et il devra accomplir des quêtes pour rendre ses unités encore plus puissantes jusqu'à ce qu'il se batte contre les joueurs adverses.

Dans quelle mesure pensez-vous créer un nouveau genre ?

C'est le temps qui nous dira si oui ou non nous avons créé un nouveau genre. Cela dit, nous avons décidé qu'il s'agirait d'un nouveau genre car le RTS a acquis une image particulière aux yeux du public. En effet, il s'agit de gérer des unités à grande échelle, de gérer des ressources et de construire des villes. Or, notre jeu ne présente pas ces caractéristiques. Si nous l'avions appelé Warcraft III et si nous l'avions annoncé comme un RTS, les fans de Warcraft se seraient fait une idée bien précise et ils auraient sans doute été déçus. En interne, nous avons longtemps débattu sur le nom du jeu. Nous avons conçu un jeu de type Warcraft, alors nous avons finalement décidé qu'il était tout à fait normal de l'appeler Warcraft III.



Command & Conquer Renegade

STANDARD	PC CD-ROM
GENRE	ACTION
DÉVELOPPEUR	WESTWOOD STUDIOS E.U.
SORTIE PRÉVUE	PRINTEMPS 2000

Est-ce que vous vous rappelez le trailer qu'on trouvait dans le CD du premier Command & Conquer ? On avait l'impression de se balader dans l'univers de C&C, mais en 3D et en vue subjective. Même qu'il y avait des gros mechs qui se tiraient dessus. Enfin je crois. En tout cas, je me souviens parfaitement avoir espéré, à cette époque, que le deuxième Command & Conquer soit ainsi. Bah, à cinq ans près, j'avais presque raison.

Renegade ne sera pas en vue subjective et je n'ai vu aucun mech dans la démo que nous a faite Louis Castle à Londres. À ces légers détails près, Renegade ressemble un peu au jeu que j'imaginais en bavant sur le trailer en question. Mais bon, c'était il y a cinq ans, et pas mal de très bons titres sont sortis depuis. Alors... Alors Renegade ne m'a pourtant pas laissée indifférente. Car même si l'univers de C&C a pris quelques rides, il faut se rendre à l'évidence : il a encore gardé pas mal de sa magie de l'époque. Eh oui, Renegade se déroulera dans l'environnement du premier C&C. Et c'est vrai qu'on y retrouve la même ambiance dure et épurée. En vue à la troisième personne, dans un univers tout en 3D temps réel, vous y incarnerez un Commando du GDI, dont vous serez la dernière cartouche pour déjouer les plans diaboliques du NOD. Autant dire que vous ne pourrez compter sur personne - ou presque - et que vous aurez du pain sur la planche.
Le nombre de missions annoncé n'est pas énorme (une quinzaine, si mes souvenirs sont bons), mais il s'agira à chaque fois de parcourir de vastes environnements, peuplés de nombreuses structures que vous pourrez à chaque fois visiter. Car un des points forts du moteur 3D de Renegade est qu'il nous permettra de passer indifféremment de la balade en rase campagne avec vue ultra dégagée, à l'exploration de n'importe laquelle des structures rencontrées sur votre chemin. Autre point fort : il vous sera possible de piloter tous les véhicules du premier C&C. À chaque fois, vous aurez bien évidemment accès aux armes spécifiques du véhicule choisi. Question armes, justement, vous aurez encore pas mal de choix, puisqu'en plus d'un fusil à longue portée (essayé à Londres), vous pourrez également faire usage d'explosifs et de tout un tas d'autres trucs sympas. C'est du moins ce qu'on nous a promis.



Scénario infiltration : tuer les soldats pour vous emparer de l'Orca qui s'ennuie sur sa plate-forme de décollage.



Le point clé de toute cette histoire reste clairement la façon dont tout ce potentiel va être exploité. Car l'univers de C&C est assez richement structuré pour pouvoir héberger en son sein autre chose qu'un simple jeu d'action. Plus dans le style Hidden and Dangerous, quoi. Si les scénarios sont béton, on pourra annihiler un obélisque en faisant sauter une centrale électrique, ou anéantir des sites anti-aériens pour appeler une couverture aérienne à la rescousse, ou se planquer dans une moissonneuse pour s'introduire en douce dans la base adverse, ou... S'il est clair que les ressources ne manquent pas, ce qu'on a vu à Londres n'avait pourtant rien d'extraordinaire. Le moteur 3D, malgré de réels points forts (comme la qualité de la profondeur de vue), était un peu tristoune et l'action pas encore palpitante. Tout ceci peut-il prendre forme en six petits mois ? Ma foi, c'est tout le mal que je nous souhaite.



Aussi con que cela paraisse, je me suis sentie presque émue en découvrant la main du NOD grandeur nature.

Black & White

STANDARD	PC CD-ROM
GENRE	PETER MOLYNEUX'S FRIENDS
DÉVELOPPEUR	LIONHEAD GB
SORTIE PRÉVUE	FIN 2000

À chaque fois, je me fais avoir. J'ai beau avoir déjà vu Black & White plusieurs fois, chaque nouvelle démo me fait du bien. Une fraîcheur intense, une sensation bienfaisante... Ah non, ça, c'est ma douche de ce matin qui me manque.

Bon. Peter Molyneux est un charmeur, ça on le sait. Mais on a beau faire gaffe, se dire « cette fois-ci, il ne m'aura pas », eh ben... paf. Faut dire, on sent bien que le gars est un charmeur sincère, pas un escroc. Il a du métier, certes. Il sait foutrement bien préparer de petites séances de démonstration habilement ficelées pour mettre en valeur son produit, c'est vrai. Même en sachant cela, on craque.

Cette fois-ci, Mr Molyneux jouait avec les créatures de son jeu, ces petites bêtes dociles qui observent le joueur durant sa partie et s'éduquent en fonction de ses actions (voir un peu plus loin l'interview de Richard Evans, responsable de l'I.A. de la créature dans le jeu). Nous les avons vues se battre entre elles (elles ont chacune leur technique, et la dégaine « boxe française/savate » de la vache vaut le déplacement, croyez-moi) et danser : elles ont leur musique préférée et leur style (jerk, hip-hop, rock...), c'est inutile et totalement hilarant.

Je ne sais toujours pas quel genre de jeu sortira au final de cette tambouille géniale. Ce que je peux vous dire, c'est que dans un univers où les jeux vidéo sont de plus en plus stéréotypés et visuellement de mauvais goût, Black & White est incroyablement sain et rafraîchissant. Oui, encore mon obsession de la douche.





L'aspect physique de votre créature évoluera suivant qu'elle devient gentille ou méchante, avec tous les degrés intermédiaires





Chaque créature a son style de combat, parfois surprenant.









Rally Racing Simulation



STANDARD	PC CD-ROM
GENRE	SIMULATION DE RALLYE
DÉVELOPPEUR	UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE	MARS 2000

Un jeu de rallye peut en cacher un autre. À peine ai-je eu le temps de m'extasier sur la pré-version de Rally 2000 Championship, qu'Ubi Soft nous présente ce qui pourrait être son digne successeur. Créé par de nombreux petits gars ayant bossé sur F1 Racing Simulation et sa suite, on peut s'attendre à ce qu'il y a de mieux, foi de Casque Noir.





Le comportement n'est pas encore complètement implémenté, d'où ce virage un peu violent. Mais ça promet, ça promet...



La modélisation des véhicules fait encore un peu plastique, genre voiture télécommandée, mais c'est déjà très beau.

Présenté dans une petite pièce cubique de 80 cm de côté, Passe-Partout nous fait l'éloge de son prochain jeu Fort Boyard. Et là, ce n'est pas le bon dossier de presse... Ah, voilà. Présentée dans une grosse pièce pleine de gens et de bruits, la version pré-alpha de Rallye RS ne comportait qu'un seul circuit et une seule voiture. C'est peu, mais suffisant pour se faire une petite idée sur ce qu'il adviendra de la chose. Dans un premier temps, il est intéressant de noter que l'épreuve reproduite est celle du rallye du sud de la France. C'est important, car contrairement aux produits concurrents se déroulant sur les routes anglaises, l'épreuve française offre un tracé plus sinueux et des conditions de pistes plus variées. C'est en tout cas ce que j'ai cru comprendre de ma conversation avec le chef de projet : « Superbe, le revêtement de la route ! Elle est en quoi ? » - « En glaise » - « Quoi, anglaise ? » - « Non, en terre glaise » - « Et il dit quoi, le navigateur au pilote, là ? » - « Il dit : ligne droite, 300 mètres, angle, terre » - « Quoi ? Angleterre ? » - « Non, il dit que le virage suivant est en terre... en glaise, quoi ! » - « Quoi, le prochain virage est en terre anglaise ? Mais c'est pas possible, vous m'avez dit que c'était dans le sud de la France... » Putain de salon, on n'entend rien ! Il y aura donc les 18 étapes de la saison 1998, soit 360 km de pistes, 30 voitures incluant toutes les catégories, et une météo dynamique qui risque fort d'augmenter la partie stratégique du jeu. Ce dernier point n'est pas le plus simple à programmer, mais c'était assurément un manque à tous les jeux existants. Les auteurs veulent également mettre l'accent sur le comportement routier de la voiture, qui sera, selon eux, très proche de la réalité. Pas de dérapages démesurés à la Colin McRae, mais un truc bien propre comme on le voit à la télé. De même, la voiture ne s'arrêtera pas tout net contre un obstacle. La simulation tiendra compte du degré d'absorption des matériaux et fera réagir le véhicule en fonction (il traversera une barrière en bois sans trop de dommages, alors qu'il s'écrasera sur un gros obstacle fixe, comme Maïté par exemple). Enfin, le joueur pourra aller où il le veut, le moteur 3D le permettant. Malgré son côté résolument simulation, Rallye Machin n'en restera pas moins accessible à tous : en témoigne la présence d'une école de conduite dans les sept modes de jeu. Et pour terminer cet article, voici quelques extraits de l'interview du chef de projet : « Je m'appelle... Matrix...dans du sable... à l'envers aussi... chaque voiture possèdera son propre comportement correspondant à la marque donnée avec le vrai son du moteur... animation des pilotes... plus de 18 heures de vidéos et 700 photos pour les textures et le tracé... plus de 500 paramètres pour définir une voiture... on pourra tout régler dans le garage... déformation de la carrosserie sur plus de 30 pièces qui pourront également se détacher... bien cuit, oui, s'il vous plaît... Gran Turismo... ahahah... avec ta femme. Merci. »





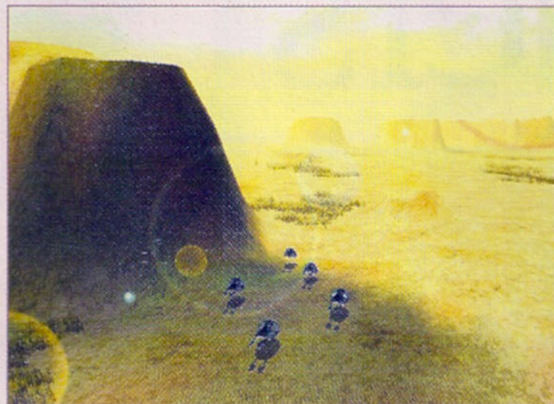
Notez la gestion des ombres portées. Tous les objets du décor sont des objets 3D.

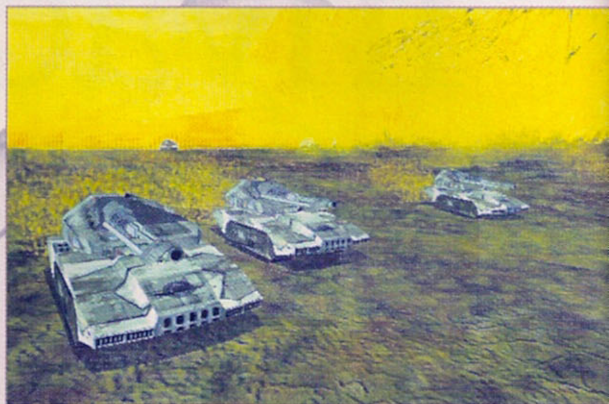


Ground Control

STANDARD	PC CD-ROM
GENRE	WARGAME TEMPS RÉEL 3D
DÉVELOPPEUR	MASSIVE ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE	MARS 2000

Lors d'un ECTS londonien relativement pauvre, Ground Control a créé une divine surprise : nom d'un pingouin, qu'il a l'air bien, ce jeu-là, dites donc ! Tous les espoirs des amateurs de jeux de stratégie ne sont donc pas perdus.





Depuis quelques mois, il y a comme un changement dans les jeux de stratégie, parallèlement à des titres classiques comme C&C2 : on voit arriver des titres (Wargasm, Force 21) qui ne permettent pas de construire les unités en cours de partie, préférant mettre la pression sur le joueur en lui allouant une quantité de troupes définie pour mener à bien ses missions.
Ground Control est de ceux-là : pas de gestion de ressources, pas de constructions de base, rien que de la stratégie. Comme dans les wargames d'antan, on retrouve l'obligation impérieuse d'analyser les aspérités du terrain et le positionnement des troupes : tenir compte de l'avantage que confèrent les hauteurs et du désavantage qu'il peut y avoir à tourner le dos à l'ennemi, même brièvement. Mais, à la différence des wargames d'antan, Ground Control nous offre un moteur 3D absolument splendide : caméra libre, effets lumineux divers dont du lens flare à gogo, explosions spectaculaires avec des multitudes de particules, bump mapping à faire pleurer le Doc Caféine... Bref, on est plus près de Battlezone 2 que de Sid Meier's Gettysburg. Les unités sont magnifiques (fantassins, tanks divers, batteries DCA, lance-missiles mobiles, artillerie, Hovercarft, chasseurs bombardiers, intercepteurs, etc.) et laissent des traces de leur passage sur le sable. Plutôt qu'un brouillard de guerre générique, le jeu gère un système complexe de ligne de vue et la discrétion devient une caractéristique très importante.
Ground Control (précédemment nommé « Genesis : Aperian 7 ») est le premier jeu d'une jeune équipe suédoise inconnue (Massive Entertainment). Mais comme Wanda est sur le coup, nous en reparlerons sans doute bientôt.

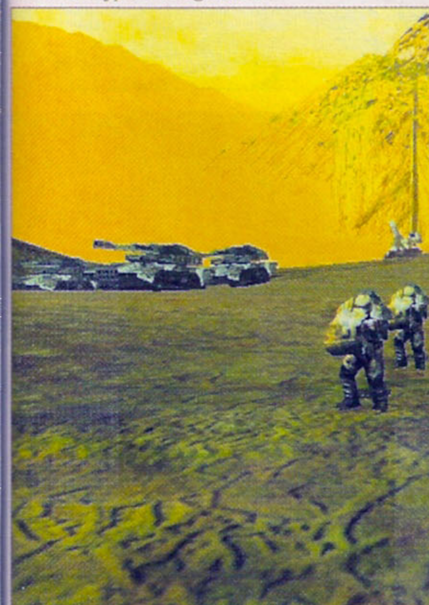


C'est une grande première : le bump mapping vient enrichir nos jeux de stratégie.

Les unités de fantassins se déplacent en formation. Scout ou commandos, il en existe différents types configurables.









Stupid Invaders

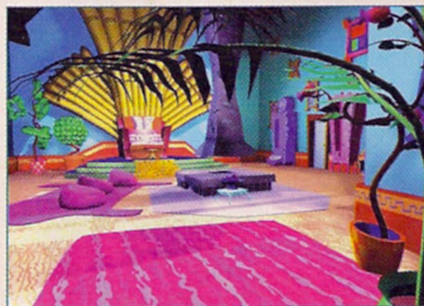
STANDARD PC CD-ROM
GENRE JEU D'AVENTURE
DÉVELOPPEUR GAUMONT MULTIMÉDIA
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 2000

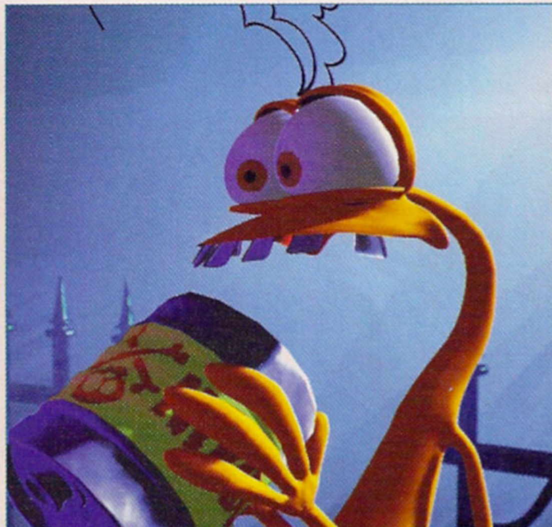
Incroyable, on a retrouvé Seb : notre Seb à nous, celui qui a quitté Joystick, il y a bientôt deux ans. Il a intégré Gaumont Multimédia et participe à la création d'un jeu d'aventure bien loufoque.

En cherchant, on peut voir une lueur d'intelligence dans leur regard...

Stupid Invaders est un jeu d'aventure façon « Day of the Tentacle » librement inspiré, comme on dit, du dessin animé « Les Zinzins de l'Espace ». Vous ne connaissez pas ? Moi, non plus. Il paraît que c'est un gros succès pourtant, vous êtes nul. Moi aussi.
Bref, il s'agira, dans Stupid Invaders, d'incarner successivement cinq extraterrestres déjantés pour les tirer d'un mauvais pas : à la suite d'un pique-nique raté, ces gros nazes ont atterri sur Terre et sont devenus la proie d'un collectionneur psychopathe, le Dr Sakarine, bien décidé à les enformoliser. Ambiance cartoon bien agité, situations idiotes, énigmes imbéciles, ce jeu a tout pour plaire. De la tronche des personnages aux séquences en animation, en passant par nombre de situations absurdes, tout fait sourire. Ça fait maintenant bien longtemps qu'on n'a pas eu un jeu vraiment rigolo à se mettre sous la dent, alors on se prend à espérer... Et puis, chez Gaumont Multimédia, ils ont déjà prouvé qu'ils pouvaient faire des jeux vraiment drôles avec « Les Visiteurs », alors... Nan, détendez-vous les gars, je plaisantais.



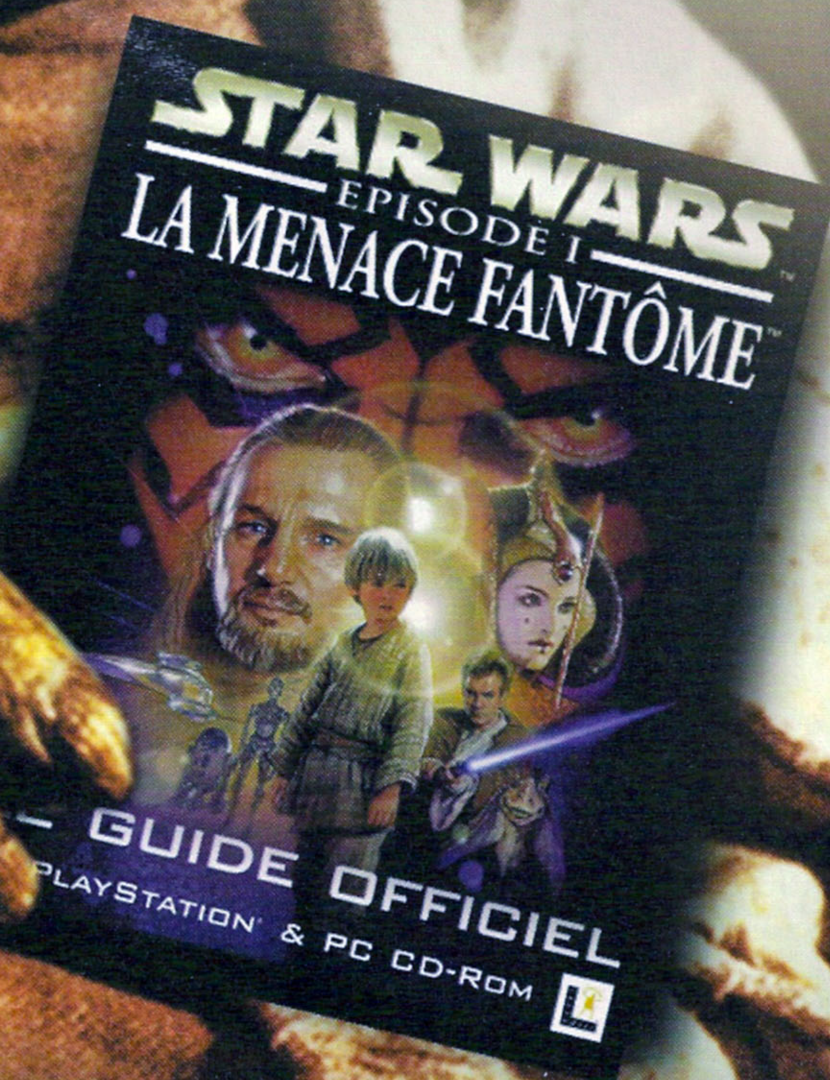




Seb ? C'est toi ? Mince...



INITIEZ-VOUS
AUX SECRETS D'UN JEDI



Guide officiel des solutions
Inclus le making of du jeu

www.starwars.com
www.lucasarts.com



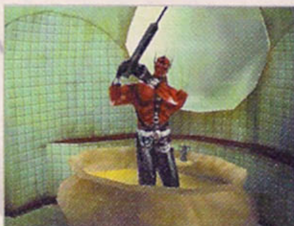




Devil Inside

Qu'est-ce que ça donne, quand Alone in the Dark rencontre Resident Evil ? C'est probablement la question que se sont posé les Lyonnais de Gamesquad avant de se lancer dans Devil Inside. La réponse est : un shoot 3D mettant en scène le héros (Dave Cooper, hum) d'une émission de TV futuriste spécialisée dans le paranormal lors de l'exploration d'une demeure vilainement squattée par un serial killer revenu des enfers et sa clique dégueulasse. Le moteur est étonnant, tout à fait à la hauteur des standards actuels, et le graphisme, très fin et détaillé, fait plaisir à voir. Le jeu fourmille de bonnes idées, comme la présence d'un caméraman qui vous suit en permanence, la possibilité de jouer certaines actions au ralenti, ou encore le fait que Dave Cooper soit « habité » par une charmante démone ailée (Deva Inferno, re-hum), chargée de récupérer les âmes damnées échappées. Le joueur pourra passer de l'un à l'autre sous certaines conditions. Au total, malgré un manque de goût évident pour le choix des noms, Devil Inside nous semble tout à fait bien parti.

Développeur : Gamesquad/Cryo **Genre** : Action 3D
Sortie prévue : Noël 99

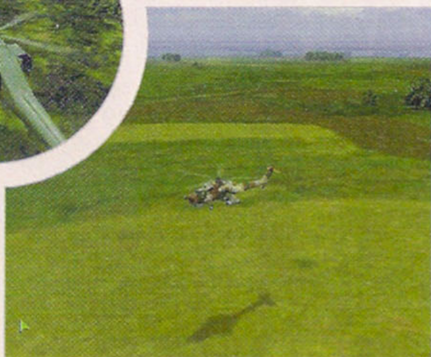




Gunship III

L'hélicoptère Apache est décidément une vraie star des sentiers de la guerre simulée. Il nous revient donc dans le troisième volet de la série Gunship (avec trois camarades hélicos non précisés), pour cinq campagnes comprenant le Soudan, l'Albanie, la mer Baltique, le vieux copain Iran et Vladivostok. Il s'agira bien entendu de gérer tout du long un ensemble de pilotes. Le mode multi permet d'affronter en réseau le MI-28 Havoc, et on nous promet toujours l'interconnexion avec le futur M1 Tank Platoon III pour créer un vrai champ de bataille virtuel (le projet Electronic Battlefield).





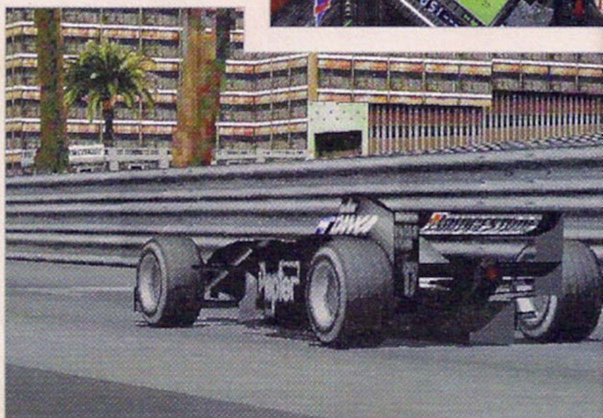
Développeur : Microprose - **Genre** : Simulation d'hélicoptère - **Sortie prévue** : Quelque part en 2000

F1 Grand Prix 3

Geoff Grammond. Voilà un nom que certains fanatiques connaissent par cœur, et pour cause. Ce monsieur anglais n'est autre que l'auteur de la bible. Entre deux multiplications de pains, il a également créé Stunt Car Racer sur Atari, Revs sur Commodore 64, F1 Grand Prix sur PC et Amiga, Grand Prix 2, et enfin l'ultra attendu F1 Grand Prix 3. S'il en est un qui peut détrôner les petits gars musclés de chez Ubi Soft avec leur Monaco GPRS, alors c'est bien lui. Le problème, c'est que l'Anglais est discret. Un peu trop, peut-être. Nous n'avions plus de nouvelles de lui depuis près de deux siècles. Enfin, nous avons quand même pu voir la première mouture de GP3 sur le salon. Une version non accélérée 3D qui en mettait déjà plein la vue. Si le décor reste assez classique, jamais les voitures n'auront été aussi belles. Reproduites dans leurs moindres détails, à l'intérieur comme à l'extérieur, c'est du grand art. Entre deux parties de courte durée, il aurait fallu être saoul pour ne pas se rendre compte de l'efficacité du moteur physique. Le comportement sera à la hauteur de nos attentes, à savoir parfait. Contrairement à son concurrent direct, le cockpit est représenté en 3D. Le volant comporte toutes les indications nécessaires sur la course et l'état de la voiture, comme en vrai, et la tête bouge légèrement. En plus, il y aura tous les sponsors officiels. Trop cool. Mais voilà, on a choppé un Post-it de Geoff qui ne prédit rien de bon : « Acheter des pâtes, terminer le moteur 3D, payer le loyer, finir tous les circuits, peaufiner l'I.A., appeler Rosette...euh non, pas Rosette, acheter Babar qui t'apprend le C++ de Gilbert Software, finir le mode réseau... » Bref, si ça sort en mars 2000 comme prévu, c'est très fort ! Il reste en tout cas l'un des jeux, sinon LE jeu le plus attendu du moment.

Développeur : Microprose
Genre : Simulation de Formule 1
Sortie prévue : Mars 2000 (ah ah)





Deep Fighter

Décidément très attirés par les jeux d'exploration sous-marine (on leur doit le très space Space Culture), les Anglais de Criterion développent actuellement un certain Deep Fighter. Très axé action et dans une moindre mesure exploration, ce titre met en scène deux civilisations subaquatiques s'affrontant dans les profondeurs abyssales de l'océan. Au milieu de ce conflit, vous incarnez un pilote de sous-marin et devez remplir un certain nombre de missions : attaques des bases ennemies, exploration de cités englouties, défense de positions, ou escorte de bâtiments... Deep Fighter semble assez conventionnel dans son concept. Heureusement, le moteur 3D de la chose tient vraiment la route. Les décors sont superbes, l'ambiance excellente et le pilotage des différents submersibles très agréable. Bref, entre sa prise en main impeccable et ses graphismes réussis, Deep Fighter part sur de bonnes bases. Reste maintenant à savoir si l'intérêt suivra...

Développeur : Criterion Studios - **Genre** : Action/aventure sous l'eau - **Sortie prévue** : 1er trimestre 2000

Sega Rally 2

Après un silence d'un an et demi, voilà le grand retour de Sega Rally 2, autrement dit la référence du jeu d'arcade. Sans doute encouragés par la belle réussite de la version Dreamcast, les développeurs de chez Sega ont mis le booster sur la conversion PC. On pourra donc faire déraper joyeusement une Mitsubishi Lancer Evolution 6, une Subaru Impreza, ainsi que la très classique Toyota Corolla. Le jeu devrait sortir pour Noël et c'est très fluide et tout plein beau. Une petite déception tout de même : la résolution apparemment limitée au 800x600, qui sent la conversion paresseuse à plein nez. C'est pas bien ça, les gars.

Développeur : Sega Enterprises Ltd - **Genre** : Course arcade - **Sortie prévue** : Noël 99





Rune



Vous en avez marre des donzelles voluptueuses en short vues de dos ? Vous avez tort, mais bon, c'est pas le problème. Dans Rune, vous allez pouvoir incarner Ragnar le Viking, un beau gars bien musclé au corps souple et manœuvrier. Mélange d'exploration et de combat, le jeu utilise une version améliorée du moteur d'Unreal et met l'accent sur les combats au corps à corps. Les développeurs ne sont pas tout à fait inconnus puisque c'est à Epic qu'on doit les séries Hexen et Heretic. Alors ma foi, comme c'est très chouette graphiquement et qu'ils promettent plein de cavernes glauques, de méchants vikings et de royaumes des nains, on deviendrait presque impatients.

Développeur : Epic/Humanhead - **Genre** : Action 3D - **Sortie prévue** : Noël 2000

Splinter

Pour leur premier jeu, les Australiens de Stromlo Entertainment nous proposent de renouer avec l'esprit du film « L'aventure intérieure », ce film de Joe Dante où Dennis Quaid se faisait miniaturiser et injecter à bord d'un vaisseau microscopique dans le corps humain. Dans ce shoot 3D façon Descent, il s'agit plus de miniaturisation que de corps humain, et vous serez lancé dans le monde contemporain hostile en ayant la taille d'un ongle. Tout ça pour récupérer une arme microscopique dérobée. Un chouette moteur, quelques bonnes idées, et plein d'espoir pour Splinter.



Développeur : Stromlo

Genre : Descent-like en mieux

Sortie prévue : été 2000

Internet Keyboard et Natural Keyboard Pro

Après avoir révolutionné la souris, Microsoft s'attaque au clavier. La nouveauté vient de l'apport de boutons de fonction placés au-dessus des touches de fonction. D'autres constructeurs y ont pensé mais souvent les drivers ne sont pas à la hauteur. Ces touches supplémentaires permettent donc d'utiliser les applications les plus courantes. Le Natural Keyboard Pro reprend la forme ergonomique du Natural Keyboard et dispose de huit boutons multimédia permettant de régler le volume du son, de manipuler un CD audio,etc., de sept autres boutons pour naviguer sur Internet, d'une touche pour la messagerie Internet, d'une autre pour faire roupiller sa machine et, enfin, de deux boutons que l'utilisateur pourra programmer à sa guise. L'Internet Keyboard est, quant à lui, un clavier droit avec seulement les touches Internet, le bouton « sleep » et les deux boutons programmables. Le seul hic, c'est que les drivers ne pilotent, pour l'instant, que très peu de logiciels autres que Microsoft. Il y a tout de même WinAmp, le lecteur DVD de Creative et une dizaine d'autres produits. Gageons que cette liste s'agrandira très rapidement. Dernier point : chaque clavier peut se connecter soit sur le port clavier, soit en USB. Dans ce dernier cas, le Natural Keyboard Pro vous permettra de connecter deux autres périphériques grâce à un mini Hub USB.

◀ **Constructeur : Microsoft**
Distributeur : Microsoft France
Site Internet : http://www.microsoft.com/france/products/accessoires/default.htm
Prix : 199 et 449 F TTC

IntelliEye

Je vous ai déjà parlé de la dernière souris de Billou : l'Intellimouse Explorer. Mais si, rappelez-vous, elle s'allume rouge en dessous, possède 5 boutons et pas de boule. Et bien, l'IntelliEye n'a rien à voir avec tout ça, sauf pour la boule. Enfin, elle n'a pas de boule non plus, c'est là que je veux en venir. Il s'agit donc d'une souris très classique, dotée de la fameuse molette/bouton Intellipoint et de la technologie optique. Plus de boule, plus d'encrassement et plus de problèmes de surface. Pour l'avoir utilisée pendant un mois, je peux vous dire que c'est parfaitement au point. Notez que cette souris est d'une taille standard alors que celle qui s'allume est un peu plus grosse, ce qui peut gêner certains. Mais bon, c'est drôlement moins frime.

Constructeur : Microsoft
Distributeur : Microsoft France
Site Internet : http://www.microsoft.com/france/products/accessoires/default.htm
Prix : 349 F TTC ▶

Sidewinder DualStrike

On en sait un peu plus sur ce périphérique bizarre. Et pour cause, on en a un. C'est à la fois un joypad et une souris. La partie gauche est dotée d'un disque de direction, de quatre boutons, gâchette incluse, et reste fixe dans la main. La partie droite, qui comporte, elle aussi, quatre boutons et une gâchette, bouge dans tous les sens ou presque, ce qui a pour effet de déplacer le curseur de la souris. Du coup, tous les jeux se jouant au clavier + souris s'en trouvent simplifiés. J'en veux pour témoins Quake, Half-Life, MechWarrior 3, BattleZone, Heavy Gear... et tous les softs où l'on peut se déplacer tout en bougeant la tête. Après moult essais, le DualStrike s'avère être une bonne alternative à la combinaison clavier/souris sur les jeux non-violents. Dans un Quake, on perd à la fois en rapidité et en précision. Un novice pourra peut-être y trouver son intérêt. En revanche, il s'avère très bien pour les jeux à la MechWarrior ne nécesitant pas une précision de tir au millimètre près ni des demi-tours instantanés. Notez que l'on peut paramétrer tous les boutons et que les drivers permettent d'activer une option de tir précis. Il suffit alors d'appuyer sur le bouton de tir que vous aurez prédéfini pour diviser par trois ou quatre la sensibilité. Pour conclure, disons que ce périphérique est très bien, mais que les novices auront plus de facilité que les autres joueurs à s'adapter à l'engin.

◀ **Constructeur : Microsoft**
Distributeur : Microsoft France
Site Internet : http://www.microsoft.com/france/products/accessoires/default.htm
Prix : 449 F TTC

Quoi

Sidewinder Game Pad Pro

Vous connaissez déjà le Game Pad de Microsoft ? Eh bien, c'est pareil avec un look différent et un mode analogique. On ne se bousille pas les doigts en manipulant la croix de direction et la sensibilité est progressive. On peut désormais jouer à une simulation de vol avec un joypad. Sur un jeu numérique, comme FIFA, le joypad se comporte comme un joypad numérique. Seul regret, la texture de la manette n'est plus aussi granuleuse qu'avant.

Constructeur : Microsoft ▲
Distributeur : Microsoft France
Site Internet : http://www.microsoft.com/france/products/accessoires/default.htm
Prix : 349 F TTC



SideWinder Precision Wheel

Non, ce n'est pas une rubrique achetée par Microsoft. Il se trouve que ce dernier fait sa rentrée. Ce périphérique est en tout point, identique au volant Force Feedback, le retour de force en moins. La remise au centre est désormais assurée par un ressort assez puissant. Quelques améliorations ont été apportées, notamment au niveau du grip du volant (moins agréable mais plus efficace) et de l'adhérence du socle du pédalier. Si le précédent n'avait pas trop tendance à reculer, celui-ci peut résister à la pression d'un éléphant. Le système d'attache est toujours aussi plaisant et l'ergonomie parfaite. Un bon petit volant, quoi.

◀ **Constructeur : Microsoft**
Distributeur : Mirosoft France
Site Internet : http://www.microsoft.com/france/products/accessoires/default.htm
Prix : 690F TTC

de neuf ?

Par Lord Casque Noir

Saitek ST 110

Si l'on devait décerner la palme du constructeur de périphériques proposant le meilleur rapport qualité/prix, elle reviendrait assurément à Saitek. Tous leurs accessoires sont beaux, ergonomiques, bien pensés et abordables. Le dernier-né ne déroge pas à la règle, même s'il ne s'agit que d'un simple joystick. Pour 159 F, vous bénéficiez d'une manette au look d'enfer, équipée de quatre boutons, d'une molette des gaz et d'un ressort permettant de modifier la force du manche. Ajoutez à cela un rangement pour le câble situé sous le socle et un nouveau type de drivers (pilotes en français) s'inspirant de celui de Microsoft. Le joystick apparaît en 3D et il suffit de cliquer sur les touches pour les programmer. Plus simple et plus convivial, on ne fait pas. C'était d'ailleurs le point faible de ce constructeur. Ceux qui auront acheté l'ensemble X-36F savent de quoi je parle, s'ils ont essayé de le programmer !



▲ **Constructeur : Saitek**
Distributeur : Transecom S.A.
Téléphone : 01 39 86 96 30
Site Internet : www.saitek.fr
Prix : 159 F TTC

Maxi TV Video 3

Voilà, à ma connaissance, la première carte télé pour PC dotée d'une télécommande. On peut donc réellement utiliser son PC comme une télé, sans être obligé de rester planté devant son écran ou de se lever toutes les trente secondes pour changer de chaîne. Le tuner permet de capter les émissions aux formats Secam et Pal BG et d'afficher des sources extérieures comme un camescope, par exemple. On peut, bien entendu, enregistrer tout ce que l'on voit, bien que ce ne soit pas le point fort de la carte. Photos fixes ou captures AVI, à vous les plaisirs de la vidéo. Dernière info : elle fait le télétexte mais seul Patrick (de Rouen) l'utilise.

Constructeur : Guillemot
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 649 F TTC ▶



Guillemot Force Feedback Racing Wheel et Racing Wheel

Constructeur : Guillemot
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 490 et 990 F TTC ▶

Après avoir acquis la licence Ferrari, Guillemot lance une nouvelle gamme de volants. En premier lieu, remarquons le cheval cabré au centre, et là, ça fait tout de suite plus sérieux. Mais ce n'est pas le plus important, loin de là. Le système d'attache est enfin digne de ce nom, avec un procédé proche de celui de Microsoft. Une simple poussée suffit à l'attacher fermement. Autre nouveauté, et non des moindres, le système de passage des vitesses de type Formule 1, désormais standard, est composé ici de deux lamelles de chaque côté. La première pour les gaz et la seconde pour les vitesses. Du coup, on peut jouer avec ou sans le pédalier, comme le Grand Prix de Thrustmaster mais en gardant l'avantage des vitesses au volant. C'est vraiment génial pour les jeux de moto et pour une plus grande précision dans le dosage des gaz et du freinage. Sur le modèle à retour de force, vous aurez droit à quelques sensations fortes, grâce à l'un des moteurs les plus puissants du marché. Ça, c'est du vrai retour de force, monsieur ! Bref, c'est vraiment très bien et ça ne coute pas cher du tout : moins de 1000 F pour le retour de force et 490 F pour l'autre. Le pédalier est un peu moins bon sur ce dernier mais rien à voir avec les trucs cheap des volants habituellement situés dans cette gamme de prix. Ah oui, le FFB se connecte sur port USB ou Série et le non-retour de force uniquement sur USB.



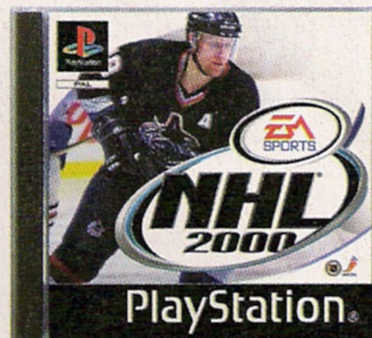



NHLPA

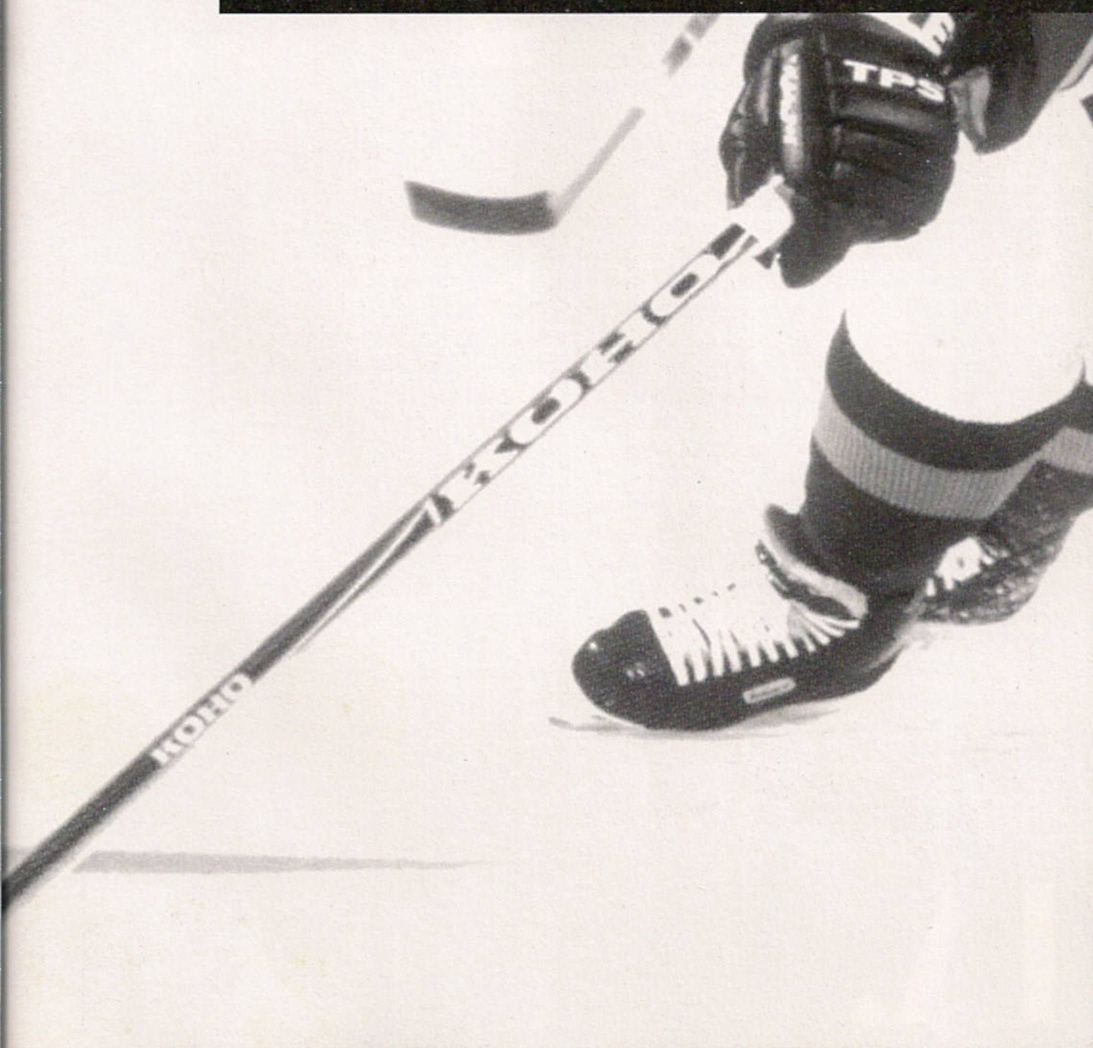

PlayStation


PC
CD





DONNE-MOI-UNE-BONNE-P'TITE-GUERRE-ECLAIR-A-LA "J'ME-GLISSE, JE FRAPPE, J'T'ENTERRE" POUR-DES-GARDIENS-DE-BUT-EN-VOIE-DE-DISPARITION ! DONNE-MOI-VITE-DU-NHL !







EA SPORTS
easports.com

it's in the game.™

Reportage

PAR WANDA

L'intelligence artificielle, cette nouvelle frontière du jeu vidéo, est sur le point de révolutionner nos mondes virtuels. Pour faire le point sur l'imminence de la révolution, je me suis intéressée à 3 cas distincts : un moteur de jeu (Black & White), une technologie spécifique à un type de jeu (Creatures), et une plate-forme générique de développement (DirectIA, de Mathématiques Appliquées).



Pour illustrer l'autonomie que peut conférer leur moteur à un monde vivant, les gars de MASA ont modélisé leur vie au boulot, sous une forme assez simpliste mais très impressionnante à voir. Les petits persos vaquent à leurs occupations quotidiennes (dont les besoins ont été préalablement définis pour chacun) et interagissent à la fois entre eux et avec les éléments de leur environnement. Les voir s'agiter dans tous les sens est un vrai bonheur.



De l'eau a coulé sous les ponts depuis ma dernière visite chez MASA (le petit nom de Mathématiques Appliquées SA), et pourtant, rien n'a changé chez eux : c'est toujours la même effervescence autour de cet eldorado qu'est la vie artificielle. Oui, celle-là même qui pourrait un jour ouvrir les portes de toutes les catastrophes que nous prédisent les auteurs de science-fiction (cf. « 2001 l'Odyssée de l'Espace », « Génération Protheus », « Blade Runner », « Terminator », « Matrix », et j'en passe). Pour être sûr que ça arrivera plus vite, ils ont d'ailleurs recruté une petite quinzaine de nouvelles têtes, ce qui monte leur effectif à 35 personnes. Vous y croyez, vous, que 35 malheureux petits Français puissent représenter une telle menace pour l'avenir de la galaxie ? D'accord, c'est pas les plus cons, mais quand même... Le sujet a beau être intéressant, je vais pourtant résister à la tentation et rester prosaïque : nous, ce qui nous intéresse, ce sont les jeux. Et sur ce plan-là, il n'y a pas photo : ils ne nous veulent que du bien, chez MASA. Le seul truc qui pourrait à la rigueur nous en faire douter, c'est le nom qu'ils ont choisi pour leur moteur : DirectIA (pour Direct Intelligent Adaptation). Ah la la ! Mais il faut donc qu'il fourre son nez partout, ce foutu Billou ? Remarquez, Direct IA intégré à la prochaine version de DirectX, ça n'est pas la pire des choses qui pourrait nous arriver. Sauf que pour l'instant, il n'en est pas question. Quand les mecs de MASA sont allés à Seattle pour rencontrer the big boss de DirectX, les gars de Crosoft ont trouvé leur projet « intéressant » (dixit), et ils les ont fort généreusement autorisés à utiliser le nom de DirectIA... À condition qu'ils ne fassent pas référence à DirectX. Oh mon dieu, quelle grandeur d'âme !



UN RENARD DANS VOTRE MOTEUR !

Pour réaliser l'I.A. de la majorité des jeux que l'on connaît aujourd'hui, les développeurs listent tout un tas de caractéristiques, auxquelles ils font correspondre des réactions. Dès qu'une de ces caractéristiques atteint une valeur critique, cela génère le comportement adéquat prédéfini. DirectIA fonctionne beaucoup plus subtilement : les agents réagissent toujours à des valeurs critiques - c'est le principe même de la vie - mais ils intègrent à leurs décisions d'action toutes les autres infos qu'ils possèdent. Du coup, leurs réactions sont plus variées, car elles s'adaptent à la complexité de chaque situation. Un peu comme dans la vraie vie, quoi. Dans un jeu de stratégie temps réel classique, par exemple et au hasard, les unités en mode défensif attaquent l'ennemi dès qu'il entre dans un certain périmètre. Un stimulus engendre une réponse, et peu importe le reste. Avec Direct IA, elles sont capables d'analyser l'importance de l'attaque, et de communiquer avec leurs copines

Direct IA, ou l'intelli

proches pour les appeler à la rescousse le cas échéant. Elles sont également capables de ne pas tirer si l'attaque est faible, et si elles risquent de faire des dégâts sur de plus petites unités de leur camp, qu'elles estiment aptes à repousser l'attaque en question. Elles peuvent aussi fuir si elles sont en sous-nombre, ou changer de cible si elles détectent un nouveau danger plus important, même un peu plus éloigné. Elles iront même jusqu'à sacrifier leurs propres unités si le danger est trop important… Rien qu'à ce niveau, les possibilités sont infinies. Mais ce n'est pas tout ! Outre la faculté d'analyser leur environnement et de prendre des décisions complexes (dans le cas où ils ont reçu des ordres contradictoires, ils sont même capables de faire des compromis), les agents gérés par DirectIA possèdent également celle de percevoir l'efficacité de leurs actions en temps réel, et de modifier leur comportement en conséquence. Face à une situation nouvelle, ils sont donc capables de créer leurs propres parades.

ADAPTATION FAIT LOI

Cette notion d'apprentissage me fait penser à une news d'Ackboo sur le site de Joy (**www.joystick.fr**, news du 13/08/99 postée à 16 h 59 min 09 sec, pour être précise), où il parlait du NeuralBot de Quake 2, à qui on peut apprendre des trucs assez basiques, comme se tourner vers une cible et la shooter. Cette approche de l'I.A., limitée à quelques caractéristiques, se rapproche davantage du modèle mis au point par les développeurs de Creatures pour leurs Norns que de DirectIA : la priorité est donnée au moteur comportemental, sous couvert d'apprentissage par l'exemple. Concrètement, il s'agit essentiellement de renforcer un « chemin » dans le réseau neuronal d'une créature jusqu'à ce qu'il devienne assez fort pour que la créature « pense » à l'utiliser toute seule : on crée un comportement. Avec DirectIA, grâce au moteur cognitif qui permet aux agents d'engranger et d'interpréter des informations de tout type, la hiérarchie des chemins possibles se fait de manière totalement libre, donc naturelle. D'ailleurs, pour rester dans le sujet Quake, je vais vous reparler de l'I.A. des bots de Quake 3, dont j'ai eu la chance de rencontrer le développeur il y a quelques mois. Tout seul dans son coin, le gars John Cash d'Id Software a implémenté un système qui, dans une certaine mesure, reprend les principes de DirectIA. En effet, outre un certain nombre de caractéristiques objectives, telles que la réactivité, l'agressivité, la précision dans les tirs, l'agilité dans les déplacements, la faculté de deviner votre état de santé (ce qui modifie l'agressivité) et la préférence pour un certain type d'armes, les bots de Quake 3 posséderont aussi quelques caractéristiques plus « subjectives » : le besoin en santé, en armes et en munitions. Et ces 3 aspects sont étroitement mêlés dans la prise de décision des bots qui, après « amochage », seront capables d'aller à un endroit où ils pourront se recharger en santé ET en munitions, plutôt que de foncer en direction du premier medikit venu.

COMPLEXITÉ, MÈRE DU NATUREL

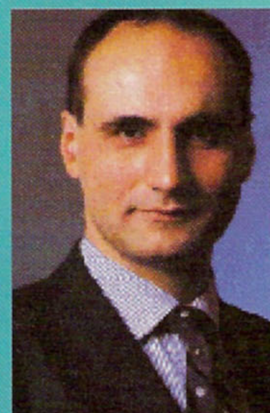
Avec DirectIA, ce sera la même chose, à ceci près qu'au lieu de 3 malheureuses données, TOUTES les caractéristiques, aptitudes et attitudes de chaque agent seront prises en compte en permanence et simultanément. Du coup, Direct IA permettra de définir de vraies personnalités complexes : personnalités spécifiques comme pour les commandants de leur jeu (voir reportage Peacemakers), ou personnalités génériques sous forme de classes de personnages. Les applications de ce genre de possibilités sont, là encore, infinies. Dans un jeu de rôle, par exemple, cela permettra de créer des mondes peuplés de personnages aussi vivants que si vous étiez online. Imaginez que votre adversaire prenne la fuite à l'issue d'un combat épuisant : dans un jeu normal, vous le verriez bêtement prendre ses jambes à son cou. Là, pour peu qu'il y ait de la bouffe à proximité, il sera capable de se ravitailler tout en battant en retraite, afin de reconstituer ses forces et, qui sait, de revenir à la charge un peu plus tard. Inversement, dans un jeu de rôle online, vous pourrez vous déconnecter et laisser votre perso vivant : il continuera tranquillement à interagir avec son environnement en attendant que vous le repreniez en main. Mais ce n'est pas tout ! Avec les capacités de communication, de coopération et de délégation que possèdent les agents, les mondes ne seront plus uniquement vivants, mais organisés. Et dans les jeux de stratégie, vous pourrez confier de vraies missions à vos commandants, qui seront à même de diriger d'autres unités à votre place, ce qui vous permettra de mener des attaques complexes en simultané, tout en assurant la défense de votre base.

LE MODULE QUI TUE

La technologie Smart Opponent (adversaire intelligent) permet à nos bécanes de devenir des adversaires dignes de ce nom. L'ordinateur analyse nos stratégies, les imite, apprend à les anticiper et cherche à nous surprendre, mais toujours dans la mesure de ce que nous lui avons montré. C'est-à-dire que même s'il a la possibilité de nous mettre K.O. en deux coups de cuillère à pot, il ne choisira de le faire que si cela correspond à notre mode et à notre niveau de jeu. L'objectif qu'il vise n'est pas de nous battre à tout prix, mais de se mettre à notre niveau et d'introduire des éléments de surprise, pour nous faire aller plus loin. Pour ce faire, la technologie Smart Opponent génère un modèle de notre comportement qu'elle actualise à chaque nouvelle « rencontre », en fonction de nos actions,

A	Q	AF	AG	AH	AM	AN
ernal Name	Defense	FireSight	FireSightHeight	Inertia	Max Slope	Max Speed
man_jeep	260	32	512	0.5	MEDIUM	0.8
man_commando	8	48	512	0.5	HIGH	0.5
man_commandant	400	100	24	0.5	HIGH	0.6
man_tank	500	48	24	0.1	LOW	0.5
man_helico	200	48	512	0.06	ALWAYS	1.2
man_soldat	100	24	20	0.5	HIGH	0.32
man_artillerie	900	48	40			
man_caserne	350					
man_atelier	350					
man_centrale	350					
man_camion	6			0.5	HIGH	0.3
en_jeep	260	32	512	0.5	MEDIUM	0.8
en_commando	8	48	512	0.5	HIGH	0.5
en_commandant	100	32	24	0.5	HIGH	0.6
en_tank	500	48	24	0.5	LOW	0.5
en_helico	200	48	512	0.08	ALWAYS	1.2
en_soldat	100	24	20	0.5	HIGH	0.35

Le fameux tableau auquel les développeurs ne pourront pas couper.



« N'ayez crainte, jeunes gens, MASA vous veut du bien. »

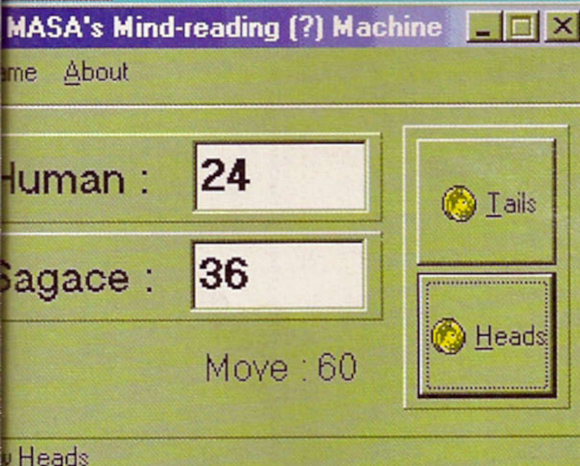
AVIS AUX JEUNES DÉVELOPPEURS !

MASA met à disposition des jeunes développeurs dans le besoin, pour une poignée de francs symboliques, le package de rêve : son SDK d'Intelligence Artificielle (DirectIA) + son moteur 3D (voir photos du reportage Peacemakers). Leur logique est simple : plus on verra sortir de jeux intéressants exploitant les possibilités de leur moteur d'I.A., et plus DirectIA se révèlera incontournable dans le monde des jeux vidéo. Évidemment, si le jeu est un succès, MASA entend bien avoir sa part du gâteau. Mais en attendant, pour tous ceux qui ont envie de créer des jeux et qui butent sur des problèmes financiers ou techniques (ou les 2), c'est le bonheur à portée de la main. Et l'occasion de se concentrer sur ce qui compte vraiment : le gameplay.

gence à la française

Intelligence Artificielle





Ce petit jeu, qui consiste à miser des sommes successives face à un adversaire qui possède le même crédit de départ que vous, est une application basique de la technologie Smart Opponent. Au fur et à mesure que vous jouez contre Sagace (l'ordinateur), celui-ci apprend à vous connaître, et finit par deviner votre prochaine mise. C'est redoutable.

pour toujours nous répondre à la perfection. « Parce qu'en quelque sorte, c'est nous qui l'avons formé, on finit par penser à cet adversaire virtuel comme à une vraie personne. On se demande s'il a prévu ce qu'on est en train de faire, et on établit ses stratégies non plus de manière standard, mais en fonction de ce qu'on pense qu'il sait de nous. Un rapport de force similaire à ce qu'on obtient avec un vieux partenaire de jeu finit par s'établir ». Et le jour où nous n'aurons pas le temps (ou les moyens) d'affronter un copain en direct, nous pourrons lui envoyer le fichier ainsi généré qui, tel le ghost d'une simulation de course, lui permettra de se battre contre notre alter ego virtuel. Dans un jeu de stratégie temps réel cela se traduira par l'envoi constant d'éclaireurs de la part de l'ordinateur, afin d'espionner votre développement. Toujours pour mieux vous connaître, l'ordinateur testera aussi en permanence de nouvelles stratégies, afin d'analyser vos réactions ainsi que la façon dont vous reproduisez des schémas connus.

TOUT BÉNEF POUR LES DÉVELOPPEURS

Le seul boulot des développeurs, avec un outil de ce type, consistera à lister tous les paramètres liés à leur gameplay et à relier tout ça au moteur de leur jeu. Celui-ci fournira les informations de perception de l'environnement ; DirectIA ajoutera ces infos à la somme de connaissances qu'il possède déjà et, en fonction des comportements qu'il générera, le moteur graphique lancera l'animation adéquate. C'est simple et de bon goût, et grâce à l'équipe de développement de Peacemakers qui joue pour DirectIA le double rôle de premiers clients et de cobayes, ça marche de mieux en mieux. Au final, le SDK mis au point par MASA permettra toutes les folies, y compris celle qui consiste, pour un designer, à ajuster son gameplay en temps réel. Et là, tout est dit.

RÉCAPITULATIF DES DIFFÉRENCES ENTRE DIRECTIA ET LES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES CONCURRENTES

	« Vieille IA » (systèmes à base de règles, automates à état fini)	« Nouvelle IA » (systèmes comportementaux réseaux neuronaux, logique floue)	DirectIA SDK version 1.2 (version actuelle)	DirectIA SDK version 2.0 (été 2000)
Réactivité aux facteurs externes	x	x	x	x
Réactivité à plusieurs facteurs		x	x	x
Autonomie de décision		x	x	x
Intégration dans un scénario	x		x	x
Personnalisation des agents			x	x
Capacités de planifier	x			x
Comportements motivés par un but			x	x
Capacités à faire des compromis			x	x
Adaptation à des données floues		x	x	x
Intégration de motivations internes			x	x
Capacité à gérer des émotions			x	x
Interaction avec le joueur en dehors d'un scénario		x	x	x
Communication entre personnages		x	x	x
Relations entre personnages			x	x
Gestion d'un modèle du monde	x		x	x
Compréhension des représentations subjectives	x		x	x
Modélisation du comportement des personnages				x
Anticipation du comportement des personnages				x
Apprentissage de comportements simples		x		x
Apprentissage de comportements complexes				x
Imitation du comportement d'un personnage				x
Partage de l'expérience				x

Systèmes à base de règles : on essaie de prévoir toutes les situations, afin d'y associer la meilleure réponse possible. Les anciens systèmes (systèmes experts) sont figés dans le marbre, comme une doctrine. Dans les plus récents (algorithmes évolutionnistes, algorithmes génétiques, etc.), les règles peuvent évoluer en fonction de l'expérience.

Automates à état fini : on définit un certain nombre d'états dans lequel un agent peut être, ainsi que les transitions entre ces états. Exemple : état initial : « j'ai faim », action : « je mange », état final : « je n'ai plus faim ». La limite de ce système, c'est quand un agent a faim ET soif en même temps : il est incapable de gérer les 2 besoins simultanément.

La limite majeure des « vieilles IA », c'est qu'elles n'envisagent qu'un nombre d'états déterminé, et n'obtiennent donc que des résultats rigides.

Systèmes comportementaux (ou motivés) : ces systèmes adaptatifs sont censés réagir à ce qui leur arrive, sans que cela ait été prévu à l'avance. Les plus évolués sont même capables de générer de nouveaux comportements.

Réseaux neuronaux : des neurones formels mis en relation au moyen de synapses virtuels gardent la trace de toute problème posé. En indiquant au réseau si sa réaction est bonne ou mauvaise, ce dernier finit par « comprendre » les concepts sans qu'il soit besoin de les formaliser pour lui. Ca prend beaucoup de temps.

Logique floue : gestion de l'incertain. Exemple : on a déterminé 3 solutions à un problème : la solution A est intéressante à 60 %, la B à 30 % et la C à 10 %. On mélange 60 « papiers A », 30 « papiers B », 10 « papiers C » et l'on tire au sort.

DirectIA : systèmes hautement adaptatifs, qui perçoivent leur environnement à l'aide de capteurs, et qui en fonction de leur état interne et de leurs motivations, effectuent une sélection de l'action.

NOTRE FUTURE IDOLE

Nous, ce qu'on veut, c'est des jeux, pas du baratin. Alors aujourd'hui, tout le monde s'en fout un peu du père Bruno Heintz, c'est clair. Mais ce qu'il est en train de créer avec DirectIA, c'est tout simplement la révolution de demain. Et d'ici 2 ou 3 ans, non seulement ça sera notre idole à tous, mais vous le verrez partout. Partout ! Car ce qu'il réalise pour nos jeux, il le fait également au niveau de l'industrie, de la robotique, et de la simulation militaire, puisque DirectIA est à l'origine un outil générique de vie artificielle.



Interview
PAR WANDA

Creatures 3 nous a été présenté à Londres, lors de l'ECTS. Malgré des efforts évidents, je ne lui ai rien trouvé de franchement révolutionnaire : ce n'est que la version plus évoluée du Creatures initial. Mais l'avantage, c'est que j'ai pu choper son chef de projet, Toby Simpson, pour compléter ce dossier I.A. Cool.



Toby Simpson



Joystick : Quelle est votre approche de l'Intelligence Artificielle ?

Toby Simpson : Dans la plupart des cas, les développeurs gardent l'I.A. pour la fin, comme s'il s'agissait d'une boîte noire qu'on rajouterait pour réaliser le miracle final. Mais les jeux actuels intègrent de plus en plus de règles, de plus en plus de données, et le tout devient de plus en plus ingérable. Pour moi, la bonne manière d'approcher l'Intelligence Artificielle, c'est de la prendre en compte très tôt et d'une manière globale. Notre I.A. est une donnée fondatrice de nos jeux. C'est un choix philosophique : nous voulons créer des mondes qui, visuellement et émotionnellement, sont réels. Tout est modélisé. C'est la grande différence entre modélisation et émulation. Un modèle est beaucoup plus difficile à concevoir, mais ensuite, il vit tout seul. Une émulation, au contraire, nécessite d'envisager tous les cas de figure et d'écrire une nouvelle ligne de code pour chacun d'entre eux.

Mais modéliser la vie, c'est quand même un peu ambitieux, non ?

La vie, c'est sans conteste la chose la plus difficile et la plus intéressante à modéliser. Les êtres vivants sont extraordinaires : ils apprennent à résoudre des problèmes à mesure qu'ils les découvrent. Ils n'ont pas besoin de connaître les problèmes à l'avance. Les systèmes vivants peuvent apprendre, s'adapter, changer, conceptualiser. Pour atteindre ce résultat, nous avons construit des briques de comportements et de réactions ultra basiques, que nous avons reliées les unes aux autres, comme un gigantesque jeu de Lego biologique. C'est la technologie que nous avons commencé à développer en 1993 et que nous continuons à améliorer en permanence, tant au niveau de la qualité de ce que peuvent apprendre nos créatures, que de leurs capacités à s'en servir par la suite, dans de nouvelles situations. Et nous arrivons maintenant au point où nous pourrions créer des acteurs artificiels.

Pourquoi ne vendez-vous pas le moteur de Creatures, s'il est capable de faire tout ça ?

Creatures 3 possède un tout nouveau modèle de cerveau, avec notamment un système de reconnaissance des odeurs qui permet aux



créatures de se repérer plus facilement, ou de suivre une proie en mouvement. Nous ne savons pas ce qui se passe à l'intérieur de ce gigantesque cerveau : son fonctionnement met en branle des dizaines de milliers de liens, et plus de 200 réactions chimiques possibles. L'avantage, c'est que nos créatures sont beaucoup plus intelligentes et autonomes. Mais l'inconvénient, c'est que cette plate-forme a été créée spécifiquement pour des produits de type Creatures, et qu'elle n'est pas en 3D. Mais nous en développons un autre depuis 1996, Origin, pour créer de vastes mondes virtuels partagés, en 3D, où des dizaines de milliers de personnes pourront interagir, et ne plus être simplement observateurs, comme dans Creatures. C'est ce moteur que nous commercialiserons bientôt, d'ici un ou deux ans.

Comment définiriez-vous exactement le moteur de Creatures 3 ?

C'est une plate-forme complète de développement, en 2D, qui repose sur une sorte de réseau neuronal, pas de type expert, mais fondé sur la biochimie. C'est elle qui informe nos créatures de la validité de leurs actions.

Et Origin ?

La même chose, si ce n'est qu'il sera en 3D, plus flexible et encore plus riche que celui de Creatures 3. Il pourra créer des mondes virtuels à la manière de The Matrix. Pas dans ses premières versions, évidemment, mais c'est l'objectif ultime.

Reportage

PAR WANDA

Black and White a encore frappé. Au programme, cette fois-ci (entre autres choses, cf. reportage ECTS) : gros plan sur les créatures, avec notamment la présence de Richard Evans, le programmeur en charge de l'I.A. des créatures (la façon dont elles apprennent et se comportent), des villageois (la façon dont ils réagissent aux différents objets) et du joueur (l'appréciation de notre conduite).



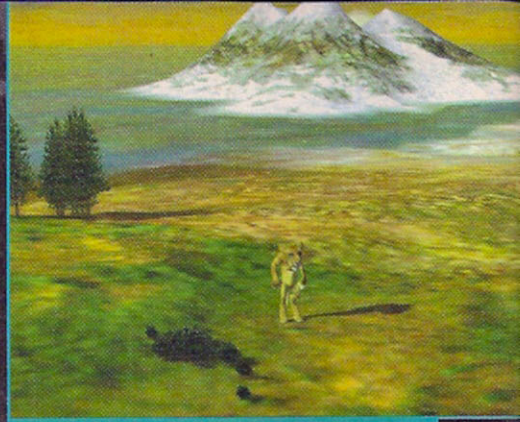








Sur cette série de screens, vous pouvez voir la façon dont votre « moralité » influe directement sur l'apparence de votre créature. Plus vous opterez pour une conduite bonne et généreuse à l'égard des petits hommes et du monde en général, plus votre créature sera lumineuse et grande. Au contraire, plus vous irez du côté obscur de la Force, et plus votre créature se recroquevillera et s'assombrira. Si le rôle de Richard Evans consiste à déterminer le degré de beauté ou de mocheté de votre façon de jouer, c'est à Scawen Roberts, un autre petit génie recruté par Peter Molyneux, qu'on doit toutes ces magnifiques animations.



Un jeune être en devenir. Une feuille de papier buvard, prête à absorber tout ce que vous voudrez.

Interview

Joystick : Comment faites-vous pour apprécier la « qualité morale » de notre façon de jouer ?

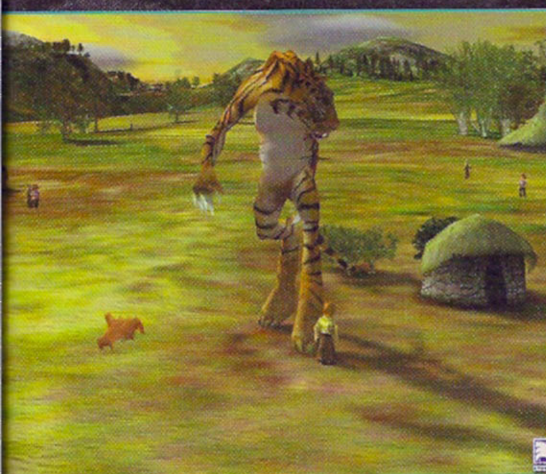
Richard Evans : J'utilise deux mécanismes. Le premier est l'anthologie. C'est la théorie philosophique, qui permet de regarder les actions du joueur et de décider si elles sont bonnes ou mauvaises. Et le second consiste à juger des conséquences des actions. Parce que, pour savoir si quelqu'un est bon ou mauvais, il ne suffit pas de regarder ce qu'il fait : il faut aussi regarder ce qu'il ne fait pas. Exemple : vous traversez un lac et vous voyez quelqu'un se noyer. Eh bien, si vous ne l'aidez pas, c'est mal. Si vous ne regardez que les actions, vous passez à côté de tout cet aspect des choses.

Est-ce que ça veut dire que le joueur doit en permanence surveiller sa créature ?

L'idée, c'est que notre créature est comme un animal domestique ou un enfant : une fois que vous lui avez enseigné une chose, elle s'en souvient à jamais. Vous n'avez plus besoin de le lui rappeler. Le tout est de la mettre dans la bonne direction. Ensuite, elle continuera toute seule.

Le monde qui l'entoure ne peut pas faire changer notre créature ?

Si, bien sûr. Ce que je voulais dire, c'est que vous n'êtes pas obligé de la surveiller tout le temps. Mais elle peut aussi apprendre d'autres créatures, et de l'environnement. Si elle a faim, elle va manger ce qu'elle trouve, y trouver du plaisir ou pas, et savoir si elle pourra recommencer ou non. Car elle a ses goûts propres. Tout ce qu'elle apprend ne vient pas forcément de vous. Elle sait juger par elle-même d'un certain nombre



Pour éviter de « pécher par omission », si vous décidez d'être bon, il faudra apprendre à votre créature à ne pas écraser par mégarde les villageois.

PHILOSOPHE PROGRAMMEUR

Richard Evans n'est pas exactement un programmeur comme les autres. Certes, avant d'intégrer Lionhead, il avait commencé dans les jeux en tant que programmeur principal chez Empire. Mais son originalité date d'avant, du temps où, suite à sa double formation philo et I.A., il donnait des cours de stats et proba à Oxford, en s'appuyant sur un programme d'I.A. qu'il avait développé pour l'occasion : il avait réalisé un modèle de la façon dont un étudiant apprend, afin d'évaluer l'efficacité de ses méthodes pédagogiques. Ça laisse rêveur, non ?



de choses. Elle a un système de « réponse interne » (internal feedback) qui lui permet d'apprécier le résultat de ses actions.

Comment fonctionne ce système de réponse interne ?

Concrètement, chaque créature construit son propre arbre de décisions, qui s'organise dynamiquement pour diminuer l'entropie (une mesure statistique du désordre des données) et détermine ensuite la façon dont la créature va agir. Quand elle débarque dans le monde de Black & White, elle ne sait rien de ce monde, et elle ne porte aucun jugement de valeur sur quoi que ce soit. La première fois qu'elle cherchera à se nourrir (une de ses toutes premières interactions avec le monde), elle pourra tout aussi bien essayer de manger une pierre, qu'un bout de bois, ou qu'un humain. Si elle préfère le goût de l'humain aux deux autres, elle pourra en déduire que les choses animées sont plus intéressantes que les choses inanimées. De la même manière, elle pourra par la suite préférer attaquer les créatures violentes aux créatures paisibles, les petites qui ne connaissent pas beaucoup de sorts, aux grosses qui en connaissent plein... Et ainsi de suite.

Et comment s'inscrivent nos interventions (quand on encourage ou se fâche contre notre créature) dans son arbre de décisions ?

Vous modifiez l'arbre de décisions en créant de nouveaux nœuds qui permettent à la créature d'accommoder les données plus conformément à vos attentes.

Quelles sont les motivations de notre créature ?

Outre les informations subjectives, elle possède aussi un certain nombre de désirs objectifs, par rapport à son propre corps et par rapport au monde extérieur : des désirs simples comme la faim ou la soif, et des désirs plus évolués comme celui de se rendre utile pour un village ou une autre créature, ou celui de détruire, de jouer, ou tout simplement d'être gentil. Ce qu'elle a stocké comme infos peut aussi générer des croyances, qui la mettront dans des situations complexes, comme l'hallucination ou la déception. Je m'explique : une créature peut halluciner si elle a vu un objet par le passé et qu'elle s'imagine toujours le voir au même endroit, alors qu'il n'y est plus. De la même manière, si quelqu'un lui ment à propos d'une chose, et qu'elle s'en rend compte par la suite, elle peut en vouloir à celui ou celle qui l'a induite en erreur. Ce que nous avons voulu créer, c'est une créature qui participe à un concept ludique général, c'est-à-dire à la fois utile au joueur, et capable d'apprendre par elle-même des choses nouvelles. Comme ses infos objectives et subjectives génèrent en temps réel des décisions d'action, elle est à la fois hautement réactive et hautement réceptive à vos « conseils ». C'est quelque chose qui n'avait jamais été fait auparavant. Il y a bien eu des expériences, comme le logiciel Creatures, mais il ne s'agissait pas vraiment de jeux.

Quelles sont les différences entre Black & White et ce Creatures sur le plan technique ?

Creatures utilise un système de réseau de neurones qui présente à mes yeux deux problèmes majeurs : le premier est qu'il rend l'apprentissage très lent, le second est que quand le réseau a appris quelque chose, la façon dont il l'utilise reste hermétique au joueur. On ne peut pas exploiter ces résultats pour faire évoluer sa créature. Elle peut apprendre des choses, mais ces choses sont enfermées dans une boîte noire. Nous utilisons un processus beaucoup plus symbolique, qui nous permet de savoir ce que pense la créature, ce qui est très utile au joueur. Dans un jeu de type Creatures, vous ne pourrez jamais entendre un discours du type : « J'ai maintenant appris à ne manger que des petits villageois qui sont fermiers. » Dans notre jeu, l'arbre de décisions qu'utilisent les créatures est une alternative symbolique aux réseaux neuronaux. Tout ce que sa créature a appris, le joueur peut vraiment comprendre d'où elle le tient. Du coup, il peut aller beaucoup plus loin. Car le but fondamental, c'est que le joueur s'amuse, pas qu'il vive une expérience de recherche pure dans un environnement prédéterminé.



Notre ami Tigrou a chopé un petit villageois. Que va-t-il lui faire ? Il se tient bien droit et les autres villageois ne s'enfuient pas en courant. La réponse est donc : sans doute pas trop de mal.

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DE BLACK & WHITE

Outre le comportement de la créature, des petits hommes, et l'appréciation de la conduite du joueur (soit tout ce qui est sous la responsabilité de Richard Evans), l'I.A. de Black & White, c'est aussi deux autres choses majeures : la reconnaissance des mouvements de la main et les comportements de groupe. En effet, comme vous vous en souvenez peut-être, c'est en traçant des signes cabalistiques à la souris que vous créerez vos sorts, sachant que plus vous serez précis dans vos « dessins », plus vos sorts seront puissants. Quant aux « comportements de groupe », ils permettent de donner une entité à chaque village qui, du coup, a ses propres désirs et intentions, prend ses propres décisions et dirige la vie de ses habitants.

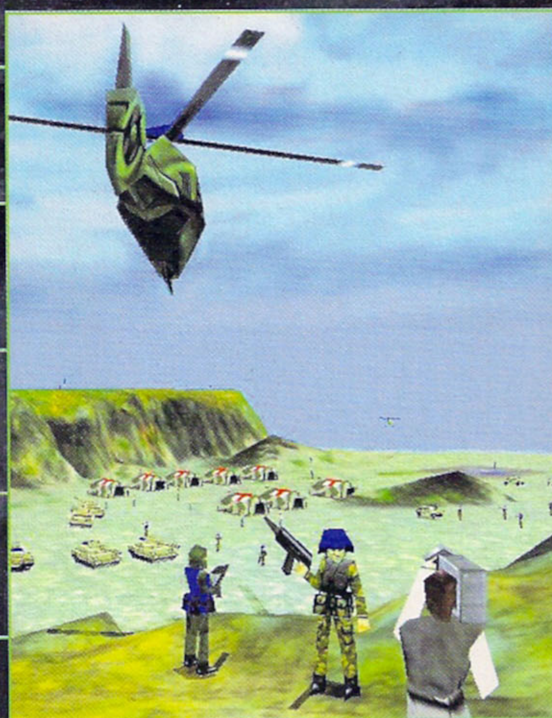


Richard Evans

Reportage
PAR WANDA

Non content de développer DirectIA, l'outil ultime qui rendra nos jeux intelligents, les gars de Mathématiques Appliquées ont décidé de pondre le jeu ultime : celui qui fera la charnière entre l'avant et l'après. L'avant et l'après quoi ? Ben la vraie Intelligence Artificielle dans les jeux, pardi.







Voilà comment les mecs de Masa se représentent l'archétype de la journaliste de guerre.

GENRE : STRATÉGIE POLITIQUE TEMPS RÉEL
EDITEUR : EN RECHERCHE
DÉVELOPPEUR : MATHÉMATIQUES APPLIQUÉES FRANCE
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 2000
SITE WEB : WWW.ANIMATHS.COM

Peacemakers





Ah ça, on ne peut pas dire que le marketing et les maths fassent bon ménage. Après avoir transformé « Ender » en « Peacemakers », voilà-t-y pas que nos amis de chez Mathématiques Appliquées se sont aperçus, en se baladant sur le Net, qu'à une lettre près (le « s » final), ils avaient choisi le même titre qu'une sombre daube de shoot d'hélico. Pas de bol. Mais bon, même si Peacemakers/Ender doit sortir sous un troisième, voire un quatrième nom - je les crois capables de tout - il y a peu de chances pour qu'il passe inaperçu. J'avais déjà été pas mal soufflée la première fois que je l'avais vu. Souvenez-vous : c'était... Il y a presque un an. Un an ! Oh mon Dieu, mais comment avez-vous pu tenir tout ce temps sans me relancer sur la question ? Pour un peu, j'en viendrais presque à douter de mes capacités de communication : aviez-vous compris que je vous parlais d'un RTS intelligent ? (Real Time Strategy, comme on dit dans les milieux autorisés.) Vous imaginez un peu ? Intelligent, quoi ! Bon d'accord, Mathématiques Appliquées, ça fait moins fantasmer que Westwood Studios. Mais à maintes reprises, et jusqu'à tout récemment encore, l'expérience nous a prouvé qu'il ne faut pas, que c'est même très mal de faire confiance aveuglément, même à un grand nom. En plus, les voies de la fraîcheur et de l'innocence offrent souvent plus de diversité et de surprises que celles des vieux barbons.

Bon, à votre décharge, il faut reconnaître qu'en novembre dernier, Peacemakers ressemblait davantage à une démo de leur moteur de vie artificielle qu'à un vrai jeu. On s'enthousiasmait sur des idées : des unités vraiment intelligentes, des commandants sur lesquels on pourrait se reposer pour mener le combat sur plusieurs fronts à la fois, un ennemi machine qui apprendrait à nous connaître, à anticiper nos attaques et à analyser nos faiblesses pour nous surprendre... Oui, tout ça faisait rêver. Mais côté promesses concrètes de gameplay, le jeu ne cassait pas 3 pattes à un Fishbone. Oh pour sûr, en s'inscrivant dans la lignée de Total Annihilation, les gars de Masa n'avaient pas fait le pire des choix. Mais ce n'est pas parce qu'on a reconnu un bon RTS qu'il faut forcément le copier pour en créer un. Et puis, je ne sais pas pour vous, mais moi, quitte à avoir une suite à Total Annihilation, j'aimerais autant que ce soit Chris Taylor qui s'en charge... Ce qui, soit dit en passant, ne sera même pas le cas puisqu'il a quitté Cavedog, et que TA 2 se fera sans lui. Argh! Mais revenons à nos moutons : Peacemakers et son nouveau concept.



Comment se crée l'alchimie qui nous attire vers un jeu et pas vers un autre ? Ma foi, si je le savais, je ferais comme Seb : je quitterais Joy, ses débuts de mois laborieux, ses milieux de mois itinérants et ses fins de mois ludiques, et je partirais faire fortune en créant MES jeux. En plus, je suis sûre que c'est très bon pour l'ego. Alors je cherche. Et en cherchant, j'arrive à mettre le doigt sur de petites choses, à partir desquelles je développe illico presto de grandes théories dont tout le monde à Joy se fiche éperdument, mais qui ont au moins le mérite de me plaire. (Remarquez, c'est difficile de discuter sérieusement en jouant à HL CounterStrike.) En ce moment, par exemple, je me fais un trip sur la façon de mettre la technique au service du gameplay. L'idée, c'est que le choix d'une technique particulière doit générer un gameplay original. C'est souvent le cas, me direz-vous. Oui, mais à des degrés divers. Et la question est : comment exploiter à fond une technologie au niveau du design d'un jeu ? Étant donné la richesse potentielle de DirectIA, ça m'étonnerait que le nouveau concept de Peacemakers l'exploite au maximum. D'ailleurs, je pense même que l'idée d'exploiter DirectIA à 100 % est totalement incongrue et sans intérêt. Mais ce qui est clair, c'est que le chemin parcouru par ce jeu en un an est plus qu'intéressant.

Puisque DirectIA permet de donner vie à tout ce qu'on veut, nos amis matheux se sont intéressés à ceux qu'on oublie toujours quand on fait la guerre sur PC, comme les civils, les OGN (Organisations Non Gouvernementales) et la presse. Bref, à tout ce qui n'est pas directement lié aux combats, mais qui fait la réalité d'une guerre moderne. Dans Peacemakers, en plus de l'ennemi, vous devrez donc intégrer à vos décisions un certain nombre de facteurs extérieurs. Et ces facteurs seront bel et bien extérieurs, car non seulement ils auront une vie propre, mais vous n'aurez aucun moyen de les contrôler. Exemples : les civils pourront paniquer et venir se réfugier dans vos basques. Les associations humanitaires pourront décider d'implanter un camp à l'endroit où vous comptiez établir une base. La presse pourra vous épingler parce que vous avez eu le malheur de livrer bataille un peu trop près d'une école maternelle. Du coup, il vous faudra anticiper sur leurs réactions et ne plus seulement penser à latter physiquement l'ennemi. Bien sûr, il y aura encore matière à en découdre au corps à corps, mais il vous faudra aussi négocier et jouer avec l'opinion internationale. Bref, au delà de l'aspect stratégique habituel, le jeu introduit une nouvelle dimension : la politique.

Concrètement, la gestion des ressources se fera au moyen de points, comparables aux points d'énergie ou de minerai de TA, que vous accumulerez de trois manières différentes : les points de logistique tomberont régulièrement, de la même manière que chaque armée a un budget de fonctionnement qui lui permet de « vivre » au quotidien. Les points médiatiques refléteront votre image de marque auprès de ces saloperies de journalistes qui fourrent toujours

Peacemakers

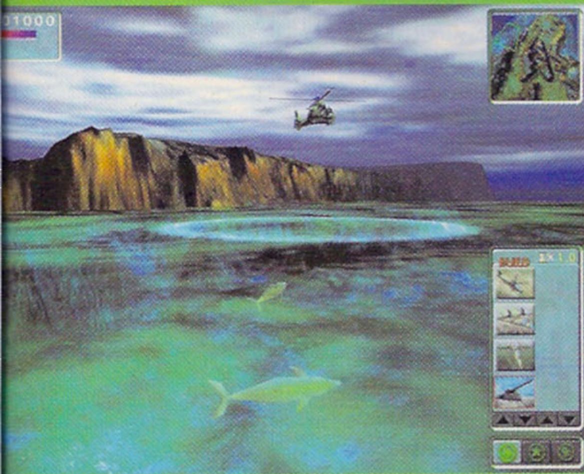


Exit le look manga d'Ender, youpi ! Le look « Playmobil » actuel n'est pas définitif : MASA a encore 1 an pour le mettre au niveau des Dark Reign 2 et autres Battlezone 2.



Les environnements sont encore assez peu variés, mais outre la rase campagne, il y aura également des zones assez densément peuplées, genre villes et villages.

Oui, c'est le moteur 3D mis au point par Olivier Denis, que Masa se propose de donner avec DirectIA aux jeunes développeurs nécessiteux (voir article sur DirectIA).



leur nez là où il ne faut pas. (Mais pourquoi ils montent en épingle cette petite bévue alors qu'ils taisent les atrocités que commet en douce l'ennemi ? Question hautement perturbante...) C'est la traduction des décisions, sous la pression des médias, de retraits des troupes ou d'embargos économiques dans la vraie vie. Enfin, les points de commandement viendront sanctionner votre réussite - ou votre échec - aux objectifs fixés par chaque mission ou sous-mission, que ces objectifs soient tactiques, logistiques, commando, de sauvetage, d'espionnage, ou encore d'image. Car oui, aussi incroyable que cela paraisse, vous aurez des missions « d'image », c'est-à-dire des missions où non seulement vous apprendrez à manipuler la presse, mais aussi à former à votre stratégie votre commandant en charge de « l'information ».

En effet, en tant que commandant en chef, vous aurez sous vos ordres 6 autres commandants, dont les personnalités seront plus évoluées que celles des autres unités du jeu, et suffisamment riches pour que vous puissiez leur confier des responsabilités. Les 6 premières missions vous permettront donc, à chaque fois que vous franchirez avec succès une étape, de monter en grade et de gagner un nouveau commandant. Imaginez que votre première mission ait un objectif purement militaire, comme une prise de position. Tout au long de cette mission, l'Intelligence Artificielle du jeu analysera vos décisions, de façon à enrichir la personnalité de celui qui attend déjà la fin de la mission pour devenir votre commandant « terrain ». Et il en sera de même avec la mission de gestion de moyens techniques, la mission d'espionnage, etc. Partant du principe qu'on n'attend pas du tout les mêmes qualités d'un commandant « commando » que d'un commandant « médias », les coyotes de Masa ont donné aux 6 commandants des personnalités radicalement différentes. Et ce sont ces personnalités de base que vous affinerez à votre sauce au cours du jeu. Car leur personnalité ne sera pas définitive à l'issue des 6 premières missions : par la suite, chaque fois



que vous reprendrez la main sur l'un de vos 6 commandants, ce dernier prendra exemple sur vous pour apprendre à mieux diriger ses troupes et à mettre en place ses tactiques d'une manière qui vous satisfera davantage.

La richesse de ce concept est à la fois évidente et énervante : Peacemakers a tout pour devenir parfait. Du coup, on ne peut s'empêcher de flipper : est-ce qu'ils sauront mettre suffisamment de second degré dans leurs scénarios pour qu'on se marre en faisant une vraie guerre ? Et on ne peut également s'empêcher d'être exigeant : hum, elle est bien belle votre caméra libre, dans un zoli monde tout en 3D, mais à quoi elle sert exactement ? Si on l'enlevait, est-ce que ça vous obligerait à revoir le design du jeu ? Non. Alors quoi ? C'est pas que je veux vous emmerder avec mes idées de technologies engendrant des gameplays originaux, messieurs les matheux, mais bon, si vous nous promettez un jeu ultime, faudra voir à l'envisager sous toutes les coutures, et pas seulement au niveau de l'Intelligence Artificielle. Hum... J'en fais pas un peu trop, là ?

L'HYDRE À QUATRE TETES

« Tu penses vraiment qu'ils réussiront à le sortir pour septembre 2000, leur jeu ? » Telle est la question que m'a posée notre Ivan le Fou, cet animal réputé pour son œil sagace, en sortant d'un déjeuner auquel sa nature mondaine l'avait poussé à m'accompagner (c'est quand même pas tous les jours qu'on peut bouffer avec un major de polytechnique, même pour Ivan.) Outre le postulat qui dit qu'un chef ne pose que de bonnes questions, il faut quand même avouer qu'il avait mis le doigt sur un point sensible, le père Le Fou. Mathématiques Appliquées est ce qu'on appelle un monde à part, un univers auquel on accède par une porte dérobée du continuum espace-temps, et qui vit au rythme du cerveau survolté de son boss, le fameux major de l'X. Même s'il se décompose schématiquement en 2 sous-mondes : ceux qui subissent son rythme et ceux qui y échappent, tout se définit toujours par rapport à lui. Il est partout. Il voit tout. Il sait tout. Et il a décidé que son jeu sortirait au plus tard le 30 septembre 2000.

Mais entre Bruno qui exige un jeu parfait, Olivier qui fait de son mieux pour le satisfaire, Christian qui pond les concepts de gameplay, et Christophe qui rajoute sa sauce de savant fou, ...on a l'impression que Peacemakers a un peu tendance à se disperser. Et du coup, septembre 2000, ...on a des doutes. Mais bon, si Masa avait été une boîte classique, est-ce que leur jeu nous aurait autant intéressés ?

Drakan

Les Chevaliers du Feu



'époque est sombre, les terres de **Drakan** ne sont plus sûres. Le village de **Rynn** a été mis à feu et à sang, ses habitants ont été massacrés. Seul son petit frère a été épagné mais il est désormais entre les mains d'**un sombre magicien.** Aidé d'**Arokh**, le puissant dragon rouge, elle part à son secours.

L'aventure commence...

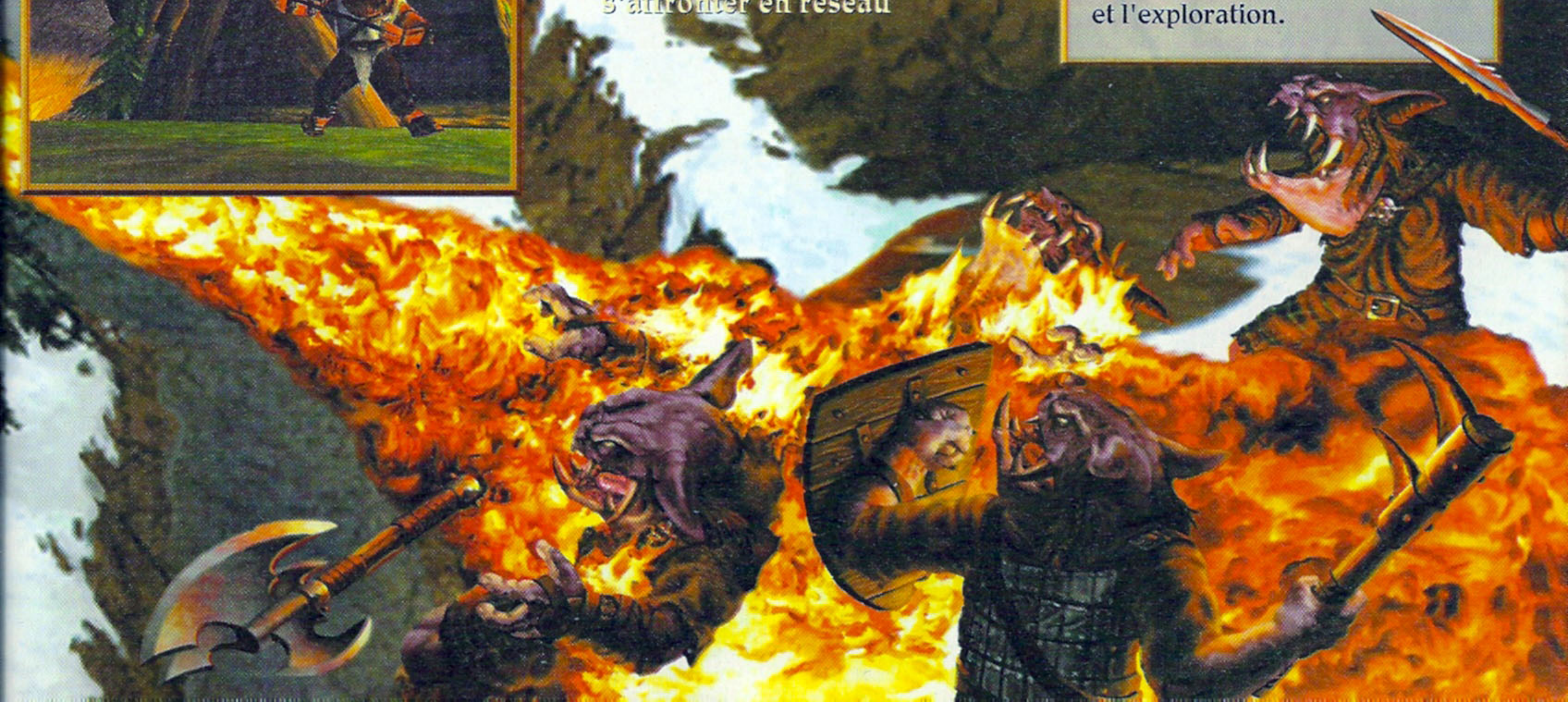
Découvrez une nouvelle génération de jeu, combinant aventure et combats sur terre et dans les airs. Aussi bien sur terre qu'à dos de dragon, Rynn voyage avec Arokh dans 4 univers fantastiques à travers 11 niveaux qui vont vous plonger dans des combats terrestres et aériens basés sur l'action, la résolution d'énigmes et l'exploration.



Une option multijoueurs planante : 8 dragons pourront s'affronter en réseau



25 ennemis, 50 armes et sorts à maîtriser pour des combats épiques



Le top de la rédac

ON-LINE

ACTION HALF-LIFE
INDÉPENDANTS
BATTLEZONE
ACTIVISION
AGE OF EMPIRES
MICROSOFT
HIDDEN & DANGEROUS
ILLUSION SOFTWORKS
QUAKE 3 TEST
ID SOFTWARE
TRIBES
DYNAMIX
ULTIMA ONLINE
ORIGIN
EVERQUEST
989 STUDIOS



STRATÉGIE

HOMEWORLD
RELIC
HEROES 3
NEW WORLD
CIVILIZATION : CALL TO POWER
ACTIVISION
TOTAL A./CONTRE-ATTAQUE
CAVEDOG



WARGAME

CLOSE COMBAT 3
ATOMIC GAMES
THE OPERATIONAL ART OF WAR
EMPIRE
STEEL PANTHERS 3
SSI
GETTYSBURG
FIRAXIS



SIMULATION

GP 500
MICROPROSE
FLY!
TERMINAL REALITY
MECHWARRIOR 3
ZIPPER
X-WING ALLIANCE
TOTALLY GAMES
FALCON 4.0
MICROPROSE
MONACO GPRS 2
UBI SOFT
TOCA 2
CODEMASTERS
GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS
FIFA 99
EA SPORTS
RAINBOW 6
RED STORM



JEUX DE RÔLE

MIGHT & MAGIC 7
NEW WORLD
BALDUR'S GATE
BIOWARE/ BLACK ISLE
FALLOUT 2
INTERPLAY
DAGGERFALL
BETHESDA



LE TOP PREVIOU

RALLY 99
SIMULATION
MAGNETIC FIELDS
OMIKRON : THE NOMAD SOUL
ACTION/AVENTURE
QUANTIC DREAMS
AGE OF EMPIRES 2
STRATÉGIE
MICROSOFT
DIABLO 2
ACTION
BLIZZARD



ARCADE/ACTION

HALF-LIFE COUNTER STRIKE
INDÉPENDANTS
MIDTOWN MADNESS
ANGEL
HALF-LIFE
VALVE
QUAKE 2 & MODS
ID SOFTWARE
MOTOCROSS MADNESS
MICROSOFT
DRAKAN
SURREAL



AVENTURE

DISCWORLD NOIR
PERFECT ENTERTAINMENT
GRIM FANDANGO
LUCASARTS
X-FILES
FOX INTERACTIVE
RIVEN
CYAN

La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



Démo ou patch présents sur le CD-Rom.



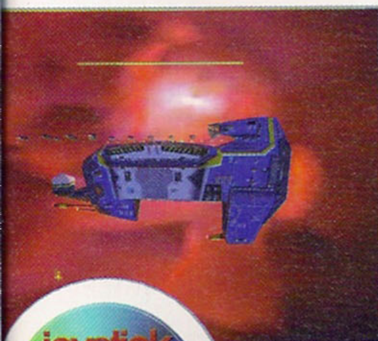
Jeu majeur et indispensable.

	Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)
	Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)
	Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)
	Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)
	Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)
	Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)
	Fonctionne directement sous Windows 95
	Fonctionne sous Windows NT 4.0
	Fonctionne sous DOS
	Fonctionne en mode DOS avec Windows 95
	Utilise le MMX
	Compatible avec le ForceFeed-Back Pro, joystick à retour de force Microsoft

40	Beuark
50	Moyen
60	Pas mal
70	Bien
80	Très bien
90	Exceptionnel



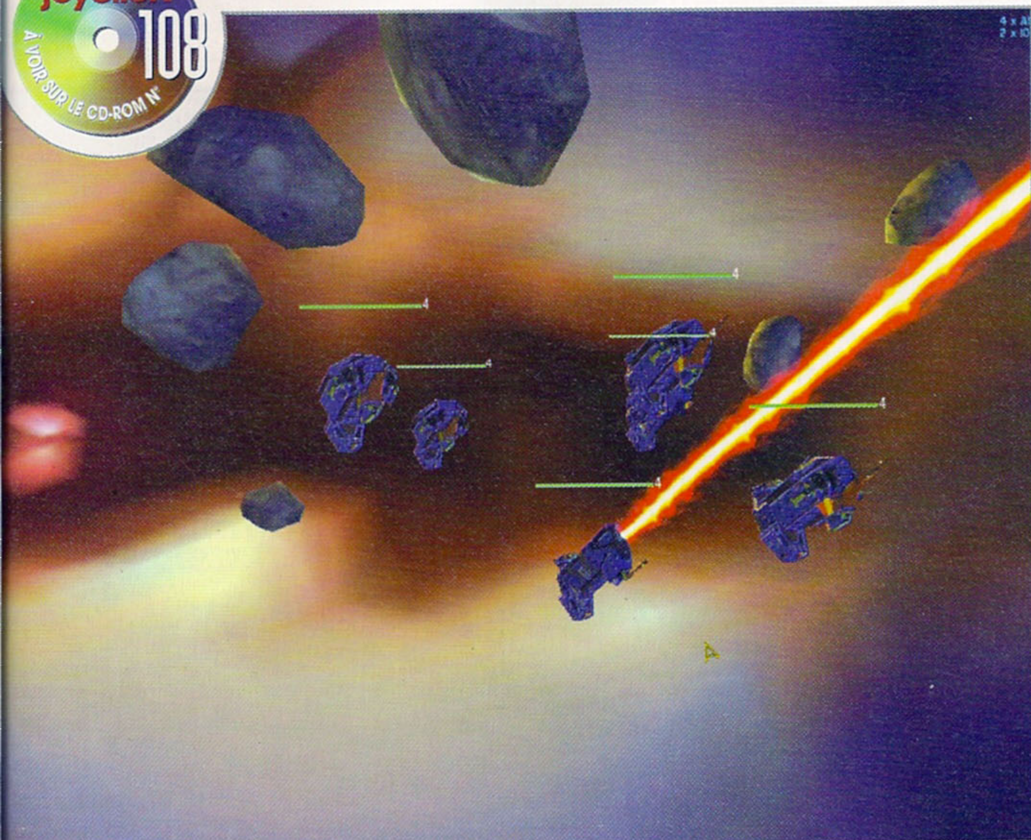


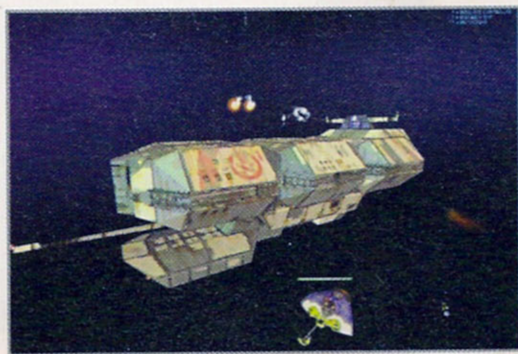



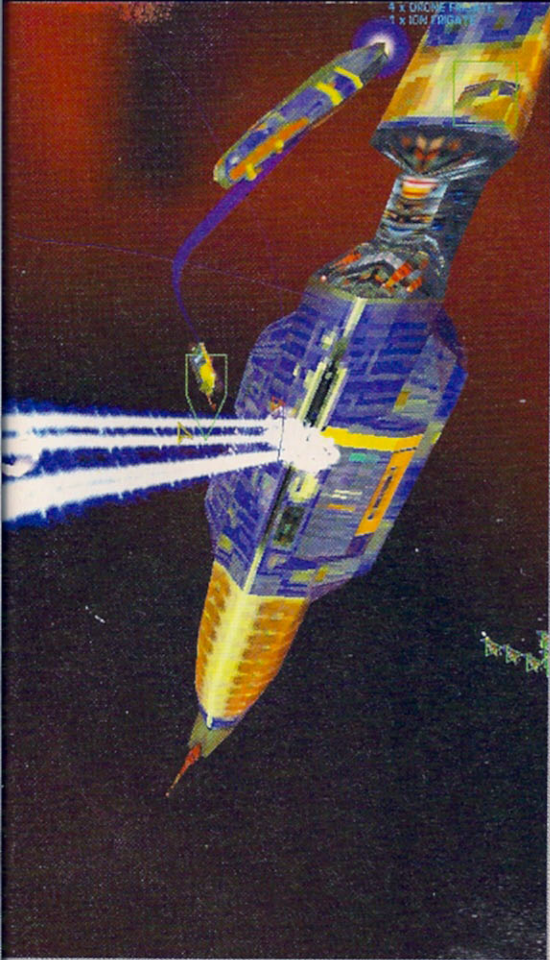
Homeworld

Stratégie temps réel en 3D pour tous joueurs - PC CD-Rom



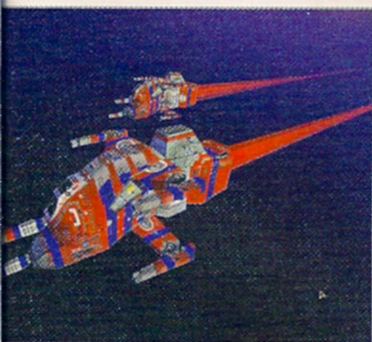








Depuis que je travaille à Joystick, j'ai eu deux grands chocs dans ma vie d'homme de goût. Le premier, c'est d'avoir vu Seb débarquer un après-midi pour nous présenter, hilare, sa dernière création culinaire : la tarte au slip (Eminence, je crois). Le second, c'est lors de l'E3 1998 à Atlanta, quand j'ai vu Homeworld pour la première fois.



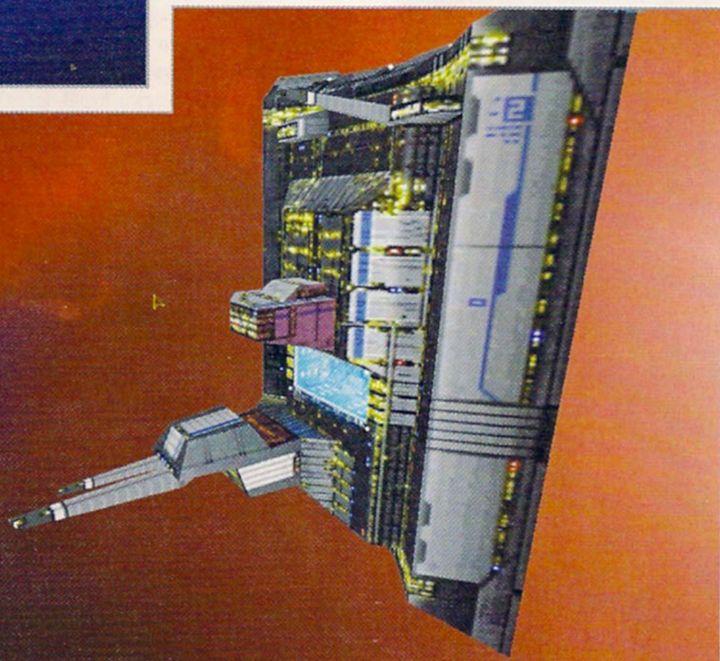
C'est bien simple, je ne voulais plus quitter le stand de Sierra où le jeu était présenté. J'y suis repassé tous les jours, j'ai tiré lansolo de son Outcast'o'mania pour l'y envoyer, et j'ai même submergé Wanda de paroles (et ça, faut le faire, croyez-moi) alors qu'elle voulait juste trois lignes dans son reportage pour le site Web. Je n'en revenais pas. Pensez donc, un jeu dans l'espace croisé avec un jeu de stratégie temps réel ! Et beau à pleurer avec ça. En plus, c'était le tout premier bébé d'une équipe de jeunes canadiens (Relic). Et puis, le temps passait, et à force de retards, on s'inquiétait... Mais rassurez-vous, l'accouchement s'est bien passé, la maman va comme elle veut, on s'en fout, mais le bébé se porte comme un charme. Il fait déjà 1280X1024 et 32 bits à la naissance : balèze le morveux, non ?

De quoi qu'il cause ?

C'est d'un jeu de stratégie en temps réel, dans l'espace, entièrement en 3D, que je vous cause. Un jeu au fonctionnement relativement classique (management de ressources simple, construction d'unités et gestion des upgrades technologiques), révolutionné par un principe bête comme chou : la totale liberté de déplacement dans les trois dimensions. Devant, derrière, à droite ou à gauche, mais aussi vers le haut ou vers le bas, tout est possible. Comme tout se passe dans l'espace interstellaire, vous êtes libre de regarder vos unités ou celles de l'ennemi sous tous les angles. Et à ce stade, en principe, vous pouffez de rire en pensant que Blizzard a osé appeler son dernier jeu « Starcraft ». Ah, ah, vous riez. Le vrai Space Opera, il est là, dans ces engins gracieux ou menaçants dont vous suivez les sillages ; dans les paysages spatiaux d'une grande beauté où les effets de lumière sont saisissants ; dans la musique irréelle qui pousse à vous demander si c'est vraiment la chaleur qui fait fumer votre processeur ; dans la gestion 3D des sons, qui superpose les conversations radio grésillantes des pilotes en plein combat au grondement des moteurs de votre destroyer interstellaire ; dans la furie, enfin, de combats gigantesques et épiques qui mettent aux prises des dizaines de vaisseaux de tailles variées, comme aux meilleurs moments Star Wars. Homeworld, c'est avant tout une immersion incroyable.

Il revient, et il est pas content

Bien sûr, c'est d'abord la qualité de la réalisation qui permet cet effet de dépaysement. À cet égard, la musique mérite

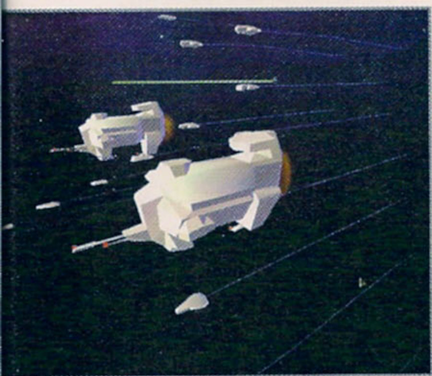


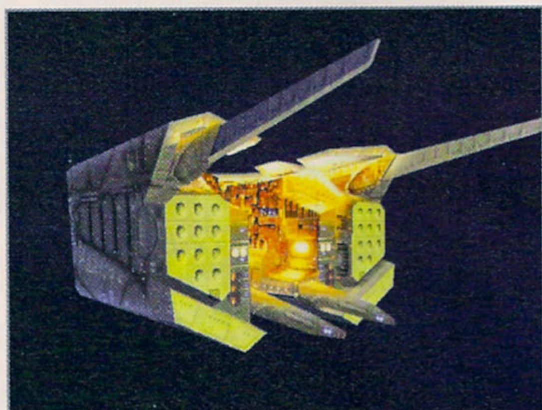
Elle est belle, notre démo exclusive, elle est belle !

Comme le monde est bien fait, et que Joystick vous aime (si, si), vous trouverez dans le CD de ce même magazine la démo jouable de Homeworld. Outre le tutorial complet (et indispensable), vous pourrez vivre le début de la campagne solo (3 scénarios) et même essayer le jeu en mode escarmouche sur une carte multijoueur. On vous soigne, non ? Attention, cependant : la démo semble souffrir des mêmes problèmes que ma version bêta, alors évitez le mode OpenGL dans les options vidéo et restez sous Direct3D. Dernier détail : désolé pour les anglophobes, cette démo est entièrement en anglais.

Un petit bug graphique passager permet de réaliser que les objets 3D, dans Homeworld, ne sont pas des formes polygonales très complexes : ce sont surtout les textures plaquées qui sont magnifiquement travaillées. ▼



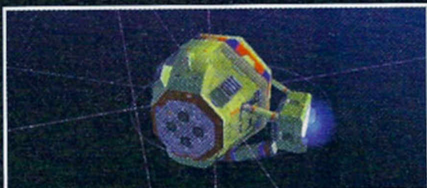




une mention toute spéciale. Mais nos coyotes de canadiens ont également énormément bossé sur l'histoire et l'ambiance du jeu solo. Et travailler, ça ne veut pas dire pondre une bible de 600 pages de background inutile, en inventant des noms avec peu de voyelles pour faire exotique. Ici, travailler, ça veut dire faire un incroyable boulot pour rendre le jeu en solo le plus cinématographique possible. Non seulement l'histoire est prenante et richement dotée en rebondissements et détours bien venus, mais en plus, elle est agrémentée de différentes séquences d'explication, tantôt en cinématiques (avec un somptueux travail sur le cadrage et le montage), tantôt en illustrations noir et blanc légèrement animées. Parfois, en cours de partie, l'écran se rétrécit progressivement façon 16/9e, et c'est comme si un narrateur prenait la main quelques instants pour enrichir votre aventure avant de vous laisser suivre le cours du jeu. On se laisse d'autant plus prendre au jeu, que comme dans Warzone 2100, les missions s'enchaînent sans remise à zéro : on commence une nouvelle étape de l'histoire en gardant les troupes qui ont fini la précédente. L'histoire, parlons-en un peu, mais pas trop. Imaginez votre peuple, vivant à la dure sur une planète inhospitalière au possible. Un jour, des chercheurs tombent en plein désert sur les vestiges d'un immense vaisseau spatial, extrêmement ancien. Après des années d'études minutieuses, de congrès savants et de colloques à Vienne, il n'y a plus de doute : ce vaisseau est celui qui a amené vos lointains ancêtres, ce qui signifie que vous n'êtes pas originaire de cette planète comme vous l'aviez cru. Zut. Et voilà tout un peuple saisi par l'urgence d'une quête ambitieuse : retrouver votre monde d'origine (le fameux Homeworld). Des années passent, vos savants donnent des conférences à droite à gauche et apprennent beaucoup des ruines du vaisseau ; vous êtes bientôt capable de construire un gigantesque vaisseau-mère qui sera le fer de lance de votre mission de recherche. Alors que vous revenez d'un petit saut dans l'hyperespace pour tester les moteurs flambant neufs de votre paquebot géant, stupeur : votre planète a été proprement rasée pendant votre absence et toutes les installations orbitales détruites. En récupérant la boîte noire d'une épave, vous découvrez qu'une flotte se réclamant d'un empire inconnu a condamné votre planète et votre peuple à mort parce que vous aviez enfreint une loi (dont vous ignoriez l'existence) vous interdisant d'acquérir les technologies hyper-spatiales. Du coup, trop de colère en vous il y a, jeune Jedi, et vous vous lancez à la pour-

Les armes secrètes

Homeworld dispose aussi d'unités qui sortent des sentiers battus et qui se battent avec autre chose que des canons ou des missiles. Cela dit, sur 27 unités disponibles, seules deux sont spécifiques à un camp ou l'autre.



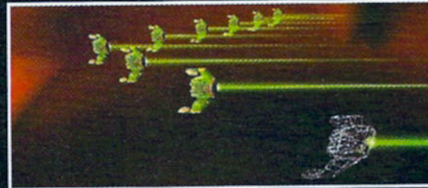
Générateur Gravwell (Kushan et Taiidan) : ce petit traître génère un champ de force assez étendu qui immobilise sur place les vaisseaux légers, comme des mouches sur une toile d'araignée.



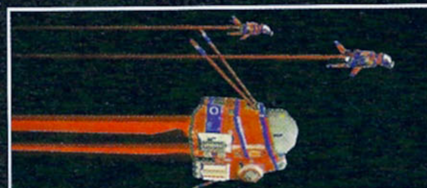
Générateur de camouflage (Kushan et Taiidan) : une unité fourbe qui rend invisibles et indétectables les unités proches.



Cette frégate Kushan lance des dizaines de drones autour d'elle, formant une protection rapprochée diabolique.



Les chasseurs furtifs Kushans peuvent se rendre invisibles et attaquer en toute impunité un adversaire non-préparé.



Les chasseurs de défense Taiidans volent en binômes avec d'autres vaisseaux qu'ils protègent des tirs adverses.

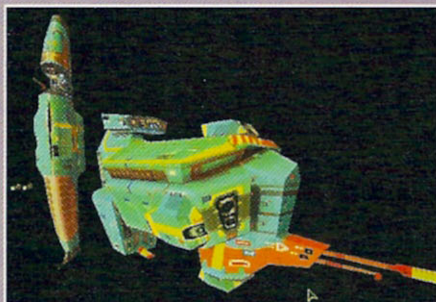


Cette frégate Taiidan peut générer un champ magnétique qui détourne les tirs, ou même les renvoie.

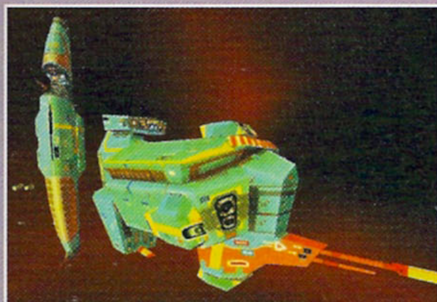


La config qui va bien

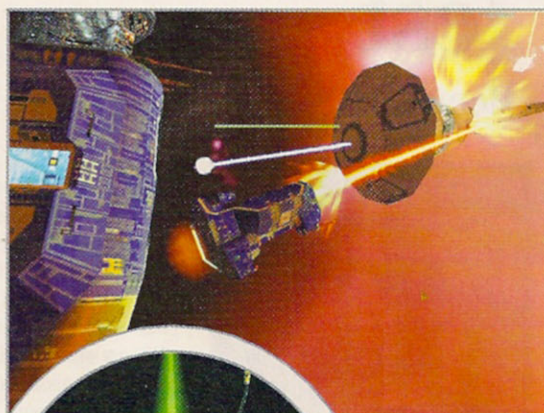
L'avantage d'Homeworld, c'est que vu la beauté du mode software, il y en a vraiment pour tous les goûts, du Pentium 200 sans carte 3D au P450 avec TNT 2.



Mode software, 640x480, toutes options au minimum.

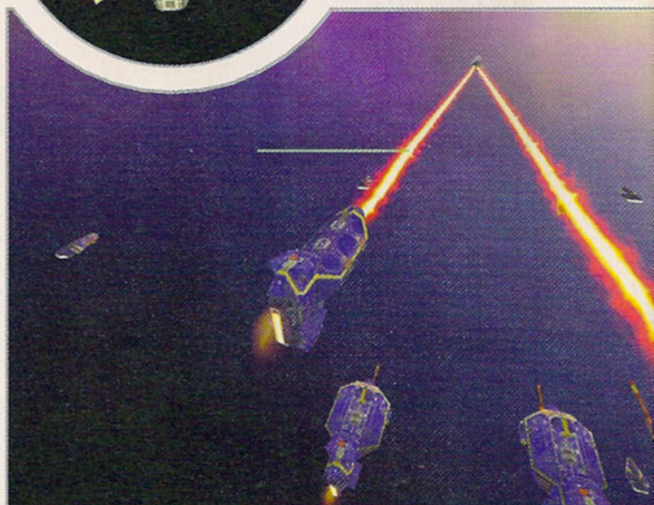


Mode Direct3D, 1024x768, couleurs 32 bits, toutes options au maximum.



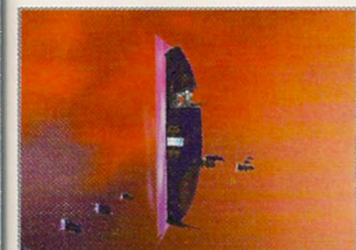


La Frégate à Ions gagne en punch à longue portée ce qu'elle perd en défense rapprochée. Elle est substantiellement plus chère. ▼





▲ Vu du dessous, un collecteur de minerai vient s'amarrer à un porte-aéronefs. « In the navy... »



▲ Rien de tel qu'un petit saut de l'hyperespace à l'aube pour vous mettre en appétit...

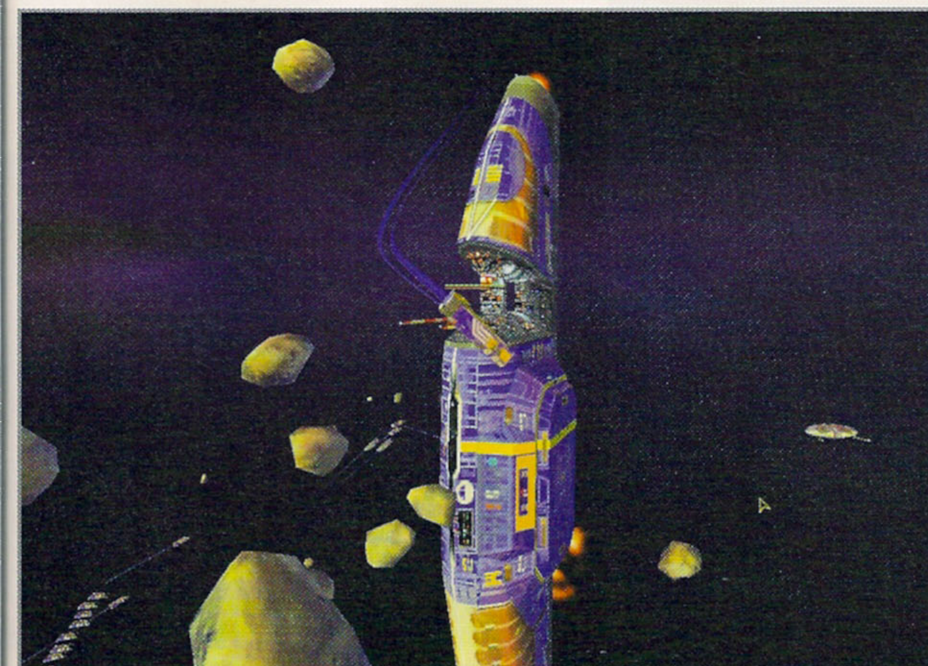
suite de la flotte criminelle, première étape de la quête de votre monde natal. Ta-tata !

Un moteur tout public

Avant de partir, vérifions donc l'état de la mécanique. Bonne nouvelle pour les petites config, le mode software est magnifique et tout à fait praticable sans trop sacrifier de plaisir. La config minimum officielle (un P200 MMX sans carte 3D et avec 32 de Ram) me paraît un peu optimiste. Cela dit, en enlevant les textures de fond et quelques autres options gourmandes, le jeu solo est parfaitement jouable sur un vrai P200 MMX (64 Mo de Ram) avec une petite carte accélératrice genre 3dfx. Bien entendu, Homeworld gagne beaucoup à être vu sur une bécane dotée d'une bonne carte accélératrice permettant le 1024x768. Les plus bourgeois d'entre vous pourront taper le 1280x1024 en 32 bits, mais très honnêtement, un P266 avec une Voodoo 2 permettra de planer tranquille en 800x600 (16bits) sans que la différence de qualité soit vraiment flagrante. Hop, vous voilà prêt pour le grand trip de l'espace infini, tout ça.

C'est comment qu'on fait ?

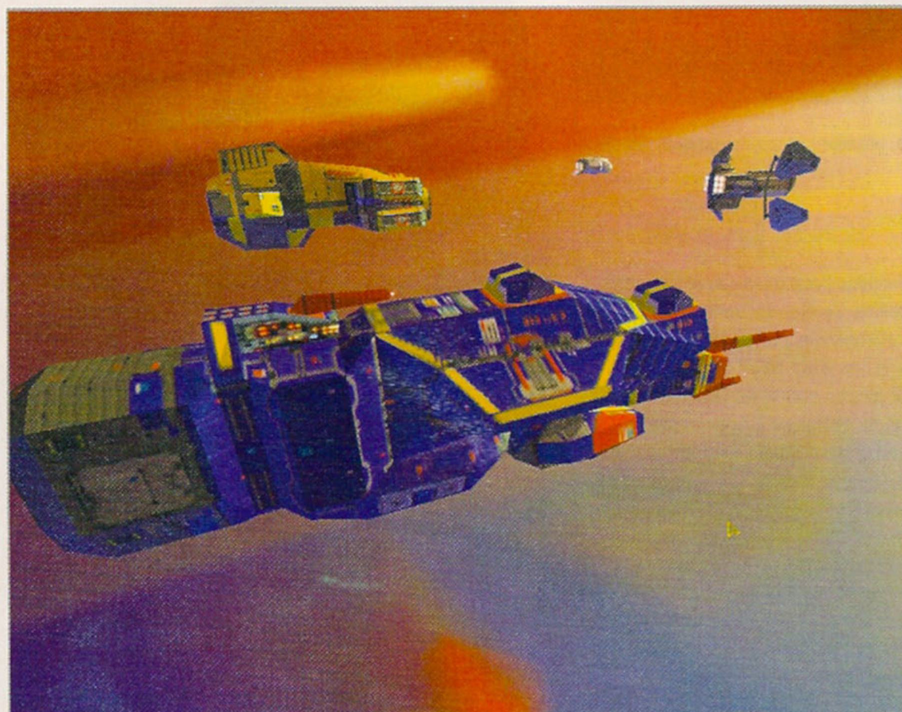
On lâche le volant Force Feedback, qui ne va pas nous être utile, et on reprend gentiment sa souris à molette. Voilà. Pas



▲ Une des missions vous demandera de protéger votre vaisseau-mère des chocs lors de la traversée d'un champ d'astéroïdes.



de panique, l'interface est un modèle du genre et elle est servie par un tutorial de grande classe. La sélection se fait avec le bouton gauche, classiquement. Le bouton droit, maintenu appuyé, permet à la souris de déplacer la caméra autour de l'objet sélectionné, tandis que la molette zoome ou dé-zoome à volonté. Dans Homeworld, la caméra n'est pas libre à la façon d'un Warzone 2100 par exemple : on fait toujours le point sur un vaisseau ou un groupe de vaisseaux. Certains trouvent gênant de ne pas pouvoir déplacer la caméra, avec les touches de direction par exemple,



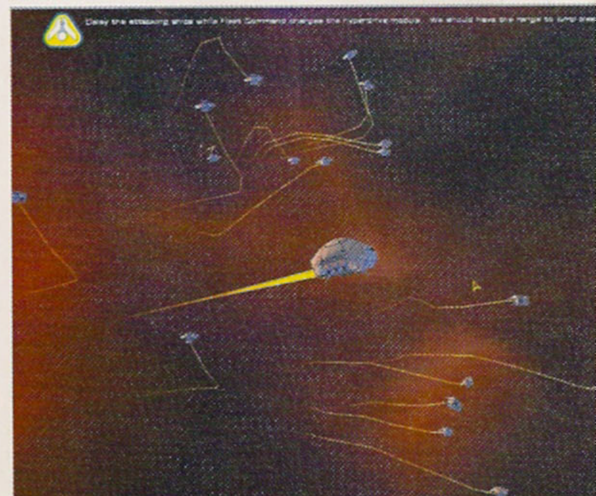


▲ *Une escadre de frégates, protégées par des corvettes légères en formation « Sphère ».*

mais en fait, c'est juste un pli à prendre, et être toujours fixé sur un appareil empêche que l'on se perde dans l'univers 3D. Les mécanismes de jeu sont très classiques et très simples, même un peu trop : on récolte des unités de ressources en envoyant des collecteurs extraire du minerai dans des champs d'astéroïdes ou du gaz dans les nébuleuses (c'est une seule ressource, en fait), exactement comme dans C&C. Une fois le butin déposé à la base, on peut utiliser une certaine somme pour construire des vaisseaux. Les upgrades, c'est-à-dire les nouveaux types d'unités, s'obtiennent par la recherche technologique : plus on construit de vaisseaux scientifiques (6 maximum), plus la recherche va vite, ou plus on peut lancer de recherches simultanées. La recherche ne coûte rien, elle met du temps à se faire, c'est tout. En pratique, chaque recherche donne droit à un nouveau vaisseau et il y a 27 unités différentes, ce qui n'est pas énorme. C'est là que le haut commence à blaser, et le bât à blesser. Hum, oui, je sais, c'est idiot.

Viens là que je te pousse

Comme tout jeu de stratégie temps réel qui se respecte, Homeworld est prévu pour être pratiqué à plusieurs. En plus du réseau local, il sera ainsi possible de s'affronter jusqu'à 8 sur le serveur de Sierra : Won.net. Mais le jeu ne propose que deux peuples différents, et encore, leur principale différence est graphique : la plupart des unités sont en effet communes, à l'exception de deux par camps (voir encadré « Les armes secrètes »). Si les batailles rangées entre frégates et autres bâtiments principaux (le tout au milieu d'une nuée d'intercepteurs se donnant la



▲ *Croyez-moi, ces salopards de petits moustiques de rien du tout vont vous faire passer un sale moment. Vous allez comprendre l'intérêt de la frégate à drones.*

Au bonheur des ordres

Les formations que vous pouvez assigner à vos troupes auront une importance déterminante pour leur efficacité au combat. Elles sont au nombre de 6, accessibles directement par les touches F5 à F10. Chacune a ses avantages et ses inconvénients, et convient plus ou moins aux différents types d'appareils. Enfin, la touche F11 vous permet de définir la formation de votre choix.



La formation en Delta n'est pas un modèle d'efficacité (sauf chez les oies sauvages), mais elle a le mérite d'être claire.



La formation en Ligne n'est recommandée que pour les petits groupes (3 ou 4) de gros vaisseaux.



Le X est une bonne formation 3D pour tous les vaisseaux en attaque, bien que son côté « dense » offre une cible facile.



La Griffe est par excellence la formation d'attaque des chasseurs bombardiers, car elle concentre très bien la puissance de feu sur une seule cible.

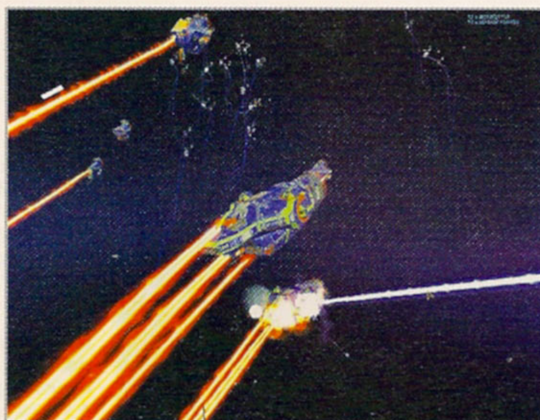


Rudimentaire, mais impeccable pour vos bâtiments les plus importants, le Mur permet toutes sortes de combinaisons, en attaque comme en défense.



La Sphère est la formation idéale à adopter pour un groupe protégeant un vaisseau unique, mais elle est extrêmement rigide.

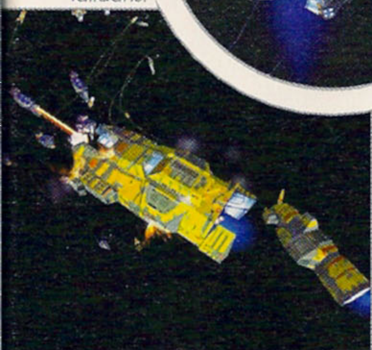
Au fond, Homeworld est un jeu tactique plutôt que stratégique.







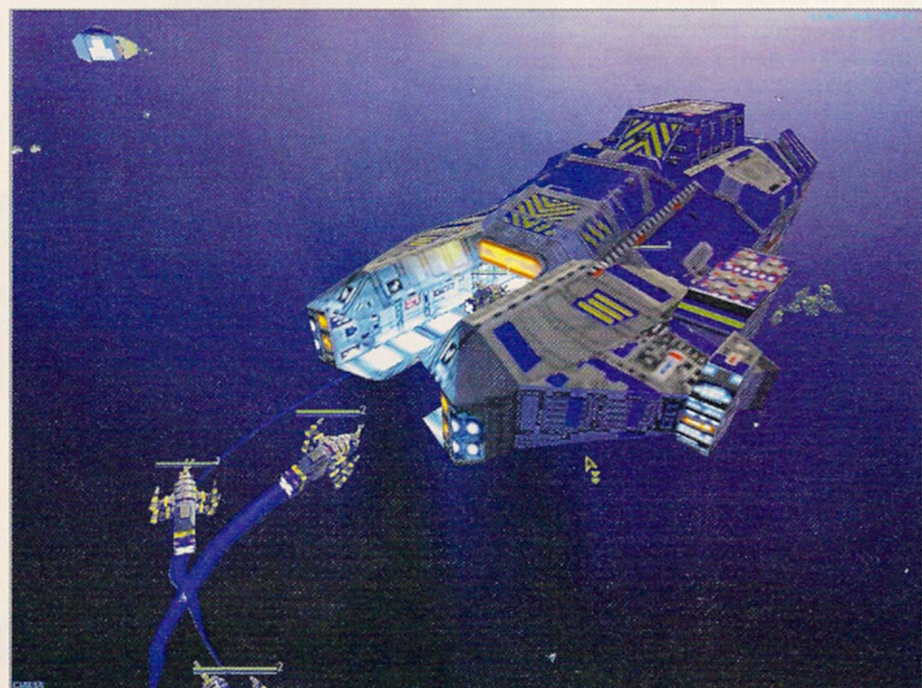
▲ Les corvettes multicanon Kushan sont moins impressionnantes que leur alter ego Taiidans.



chasse) s'avèrent assez jouissives au premier abord, les quelques parties que nous avons faites nous ont laissé relativement perplexes sur la profondeur stratégique du jeu. On regrette vraiment que les cartes multijoueur ne comprennent pas de gigantesques champs d'astéroïdes ou cimetières de l'espace, dans lesquels les joueurs pourraient camoufler des flottes entières et échapper ainsi à cette cochonnerie de radar qui couvre systématiquement toute la carte. Il est d'ailleurs étonnant de voir que la campagne solo fourmille d'idées qui n'ont pas été traduites dans le côté multijoueur. Même si la faculté de faire des sauts dans l'hyperespace et les pouvoirs spéciaux de certaines unités permettent de créer des surprises, le vide des aires de jeu et les possibilités limitées en vaisseaux comme en technologies risquent de laisser les vrais stratèges sur leur faim. Du coup, Homeworld est un jeu tactique plutôt que stratégique : tout se joue pendant les batailles elles-mêmes. Il s'agit de bien gérer ses unités en combat, d'avoir prévu et choisi les formations adéquates et de réagir vite au milieu de la baston générale pour attaquer les vaisseaux adverses sur leurs points faibles, tout en évitant d'exposer les siens. On n'y retrouvera ni la richesse d'un Total Annihilation, ni la variété d'un Starcraft, mais une dimension originale où le micro-management et l'habileté aux raccourcis-clavier auront une importance capitale.

Conclusion

La principale déception, difficilement pardonnable, tient au nombre de missions solo. Une seule campagne, avec seule-



▲ Avant de lui faire faire un bond hyperspatial près de l'ennemi, je charge mon porte-aéronefs ras la gueule avec des bombardiers et des corvettes multicanon.

Big tech is good tech

Ouais, les intercepteurs, c'est marrant un moment, mais on a vite envie de passer à des bâtiments de guerre plus sérieux. Le cœur de votre flotte sera constitué de ces vaisseaux principaux, allant de la simple frégate au croiseur lourd, en passant par le porte-aéronefs. À part le look évidemment, je n'ai vu que peu de différences entre Kushan et Taiidan.





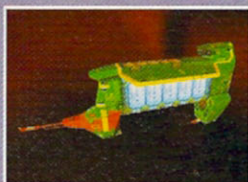
La frégate d'assaut, la première unité sérieuse au-delà des différentes corvettes.





Le canon de la frégate à Ion en fait une menace tout à fait réelle à distance, surtout en nombre.





La frégate de support permet de ravitailler et réparer les autres vaisseaux.





Grosse armure et gros canons, le destroyer est une pièce importante de votre arsenal.





La variante lance-missiles du destroyer : moins costaud mais plus polyvalent.





Le porte-aéronefs abrite, ravitaille, répare et même construit tous les types de chasseurs et corvettes.





Voilà le plus gros bâtiment de guerre du jeu, le croiseur lourd : c'est le cauchemar des vaisseaux-mère.

98 OPEN GL direct 3D

■ JOUABLE SUR PENTIUM II 300 64 MO RAM + CARTE 3D
■ EDITEUR SIERRA ■ DÉVELOPPEUR RELIC CANADA ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
LAN	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	8 (Won.net)



Mouvements, vecteurs et camemberts

Le mouvement totalement libre dans un univers 3D est la principale nouveauté de Homeworld, mais son fonctionnement n'est pas extrêmement intuitif. D'où l'intérêt de vous l'expliquer pas à pas, photos à l'appui. Vous verrez, ça a l'air complexe, mais on s'y fait très vite.



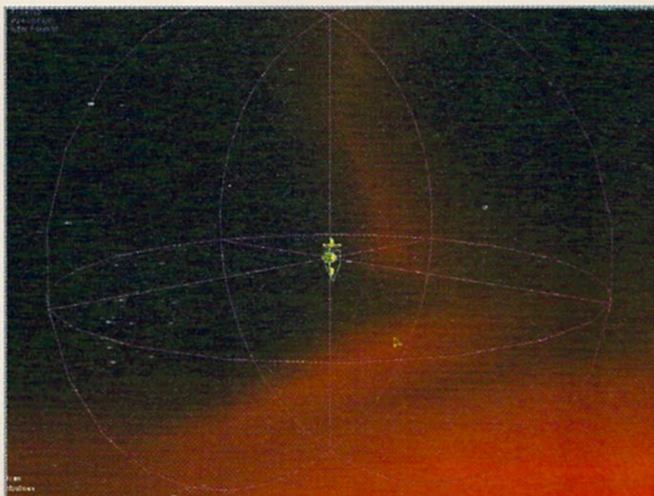
Imaginons que je veuille amener cette frégate au même niveau que le groupe d'intercepteurs en formation Delta.



En appuyant sur la touche « M » (comme Mouvement), je fais apparaître ce camembert vert qui simule le plan sur lequel se trouve ma frégate. Les vecteurs orange me donnent une idée de l'altitude de la formation d'intercepteurs, tandis qu'avec mon curseur, je dirige le vecteur bleu, sans changer de plan pour l'instant.



Après avoir choisi la distance, en maintenant enfoncée la touche Majuscule, je peux monter ou descendre. En l'occurrence, je monte pour rejoindre à peu près l'altitude des intercepteurs. Avec un peu de pratique, tout cela se fait en un tour de main.

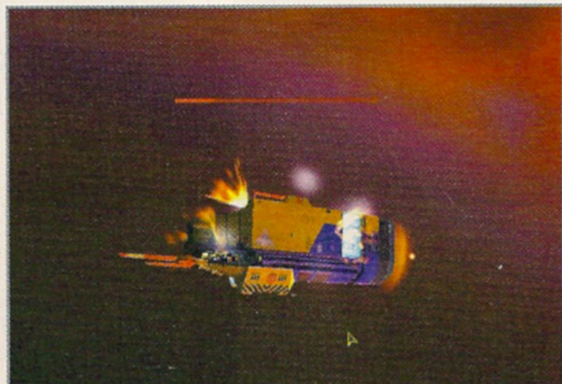


ment 16 missions, c'est vraiment trop peu quand tous les concurrents en alignent au moins le double. Même si la difficulté est plutôt corsée en fin de campagne, conférant au jeu une durée de vie acceptable, il aurait été agréable d'avoir des missions plus nombreuses, un peu plus faciles, plutôt que de bloquer des heures devant une poignée de missions extrêmement difficiles.

Ceci se double d'un problème de réglage : étant donné que l'on garde ses unités d'une mission à l'autre, le jeu est censé adapter la difficulté au fur et à mesure, suivant la facilité avec laquelle le joueur réussit. Malheureusement, ce système ne semblait pas très au point sur ma version, puisque vers le milieu de la campagne, la difficulté s'est brusquement élevée lors d'une mission, jusqu'à me bloquer pendant des heures, alors que j'avais avancé très vite jusque-là. Impossible de savoir si ce problème sera corrigé dans la version finale. Au total, rien de très grave, puisque les missions existantes sont passionnantes, mais c'est un peu dommage que cet aspect ne soit pas au niveau du reste, c'est-à-dire tout à fait épatant.

Une dernière précision : Homeworld était censé sortir le 1er septembre dans les magasins U.S. et fin septembre en Europe. À l'heure où je finis ce test, je ne serais pas très étonné que le jeu ne sorte finalement que fin octobre. Dans la version bêta que j'ai testée (globalement remarquablement propre), il subsistait quelques bugs embêtants : avec le mode OpenGL notamment, qui plantait très souvent (forçant à jouer en Direct3D). Mais nous avons également observé de gros problèmes avec certaines machines de la rédaction, sur lesquelles la souris devenait brusquement erratique et trop lente à réagir pour qu'Homeworld soit jouable, sans compter de forts ralentissements lors des parties multijoueur. Espérons que ce nouveau retard servira à corriger ces derniers bugs.

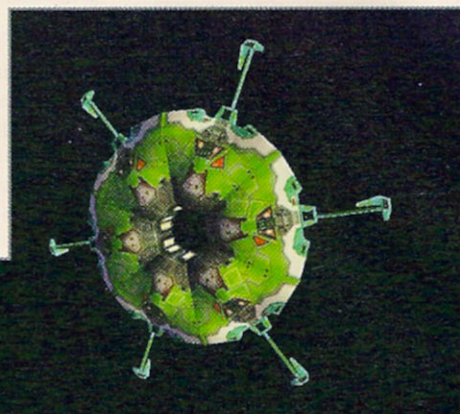
Ivan Le Fou



▲ *Différents effets visuels vous indiqueront si vos vaisseaux sont mal en point.*

◀ *La touche « verrouillage majuscule » fait apparaître différentes indications tactiques (types de vaisseaux, vecteurs de déplacement, zone d'effet, etc.). Voici par exemple une visualisation du champ d'action d'un générateur gravwell (voir encadré « Les armes secrètes »).*

Les centres de recherche Kushans s'assemblent pour faire une roue tournant lentement sur elle-même. Côté Taiidans, cela ressemble plutôt à la station Mir, période pré-Paco Rabanne. ▼



Un tutorial comme on n'en fait plus

C'est vrai, j'ai rarement vu un tutorial aussi bien fait. Bien conscient que la prise en main de leur bébé pouvait décontenancer les stratèges habitués à la 2D, les gars de chez Relic ont léché leur introduction pratique jusqu'à la perfection. C'est bien vu, bien fait et jamais pénible. Un petit regret : ils n'insistent pas assez sur la constitution de groupes de combat numérotés (les classiques Control + 1 à 9), dont l'utilisation est pourtant absolument vitale dans le jeu.



Le maniement d'Homeworld expliqué par le détail, pas à pas.



Bien entendu, tout sera entièrement traduit en français.

- \+ Le graphisme à couper le souffle.
- \+ L'ambiance et le scénario Space Opéra.
- \+ Enfin un jeu de stratégie en vraie 3D !
- \+ La musique.
- − Les aires de jeu trop vides.
- − La profondeur tactique un peu décevante.
- − Seulement 16 missions solo.

EN DEUX MOTS

Homeworld est un jeu absolument époustouflant, une réalisation superbe tant du point de vue technique que graphique ou sonore. Mais une fois redescendu sur terre (après bien des jours d'extase), on en aurait voulu plus : plus d'unités, plus de recherches technologiques, plus de créativité dans les aires de jeu, plus de richesse stratégique donc, mais surtout beaucoup plus de missions solo. Cela reste un grand jeu, à essayer absolument.

TECHN. 90 DESIGN 96 INTÉRÊT 90









Drakan
Order of the Flame

Action/Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom





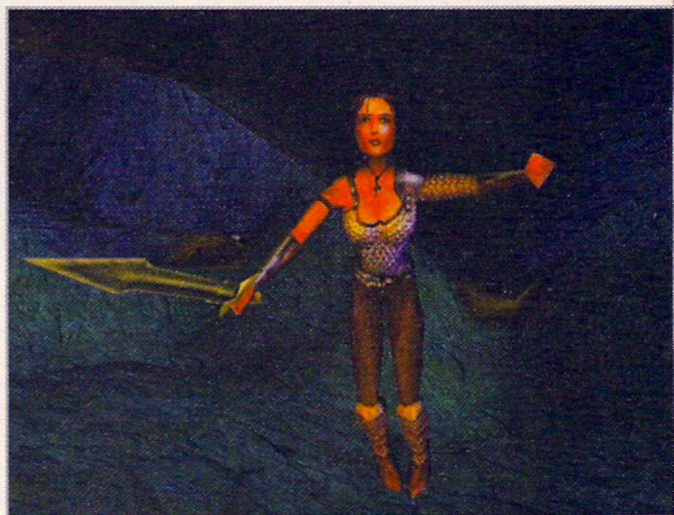


La question qui est sur toutes les lèvres à propos de Drakan, le dernier jeu d'action/aventure de Psygnosis, est : « Comment fait-elle pour se balader dans les montagnes glacées avec un simple pantalon moulant et un Wonderbra ? » Ce test se propose de donner la réponse ultime à cette interrogation métaphysique qui vous turlupine (si, si, ne niez pas).

Et de parler un peu du jeu, aussi. La quête du Graal aura mobilisé les éditeurs de jeu depuis quatre ans. Comment réitérer le carton qu'a fait Tomb Raider ? Pourquoi Lara Croft a-t-elle des yeux de poisson mort ? Comment arriver à se mettre à dos en une seule phrase toute une horde de fans ? Euh, ben, on s'en fout un peu de toutes ces questions débiles. Le fait est le suivant : les dragons, c'est marrant. Les épées, c'est bien rigolo. Et une gonzesse bien roulée qui fait des moulinets avec une épée sur le dos d'un dragon, c'est carrément super.

Scénario

Des dragons, des épées et une jolie héroïne, c'est finalement le seul alibi de Drakan, la toile de fond de l'aventure étant d'un banalité assez commune ici-bas. Comme souvent, l'histoire est introduite par des scènes cinématiques utilisant le même moteur 3D que pour le reste de l'aventure, ce qui ne nuit en rien à l'unité graphique du jeu. Et voilà donc Rynn, notre jolie donzelle, baguenaudant la nuit tombée dans la forêt avec Delon, son frère (mes sources incomplètes ne précisant pas s'il s'agit d'Alain, d'Anthony ou de Paul Belmondo). Tout à coup, une bande d'orques surgissent d'un buisson ; ils assomment Rynn et ravissent le frérot. Ben oui, c'est un peu miro, un orque. Moi, perso, j'aurais plutôt embarqué la belle. Quoi qu'il en soit, Rynn se réveille avec un sacré mal de crâne, pour constater que les monstres - les Wartoks - ont massacré tout le village. Seul survivant, Altimar, le maire de la bourgade, lui révèle dans un dernier souffle de vie que Navaros le démoniaque a livré le pays à une armée de créatures maléfiques. Seul espoir pour notre héroïne : retrouver le temple de l'ancien Ordre de la Flamme et réveiller Arokh, le beau dragon rouge.



▲ *La palette de mouvements de Rynn est assez complète. Ici, un salto arrière.*



Intérieurs et extérieurs

Et c'est parti pour une grande geste mi-action, mi-exploration, mi-vol à dos de dragon, tant il est vrai qu'à l'époque, on n'était pas très calé en arithmétique. L'univers de Drakan est bien gigantesque, gentil lecteur. Quatorze niveaux répartis dans cinq mondes attendent l'intrépide guerrière. Des contrées riches en monstres sournois à combattre, en boutons-poussoir à enclencher, et en plates-formes à enjamber. Plus d'une dizaine d'heures de jeu : voilà le temps nécessaire à un joueur moyen pour triompher des deux premiers niveaux. Voilà qui promet une durée de vie des plus longues. Plus intéressant, Psygnosis s'est attaché à éviter la monotonie au joueur, si flagrante dans les derniers volets de Tomb Raider. Après avoir accompli les premières quêtes et libéré Arokh de son sommeil séculaire, Rynn se voit munie d'un moyen de déplacement autrement plus balèze

Drakan Order of the Flame



La carte interactive est bien pratique pour ne pas se paumer.

Config et bindings

Une configuration de touches, c'est perso. Peaufinée après des centaines d'heures en Quake-like, chacun dispose de sa configuration de touches préférée. Pourtant, il n'est pas inutile d'examiner les configs des nouveaux jeux, car on découvre parfois des options différentes. Voilà une config qui en vaut bien une autre, mais qui tire des enseignements d'Half-Life, d'Heretic 2, voire de Jedi Knight, premier jeu à exploiter autant de touches à la fois.

AVANCER : Z
(W sur un clavier Azerty)

RECULER : S

STRAFE GAUCHE : Q
(A sur un clavier Azerty)

STRAFE DROITE : D

SAUT : E

ACCROUPIR : Barre Espace
(cette grande touche facilite les combinaisons)

PREMIÈRE ATTAQUE :
Souris bouton gauche

SECONDE ATTAQUE :
Souris bouton droit

UTILISER UN OBJET : R

INVENTAIRE : Tab

APPELER AROKH :
Bouton molette souris

CAMÉRA LIBRE : Ctrl

MOUVEMENT FURTIF :
Alt + gauche

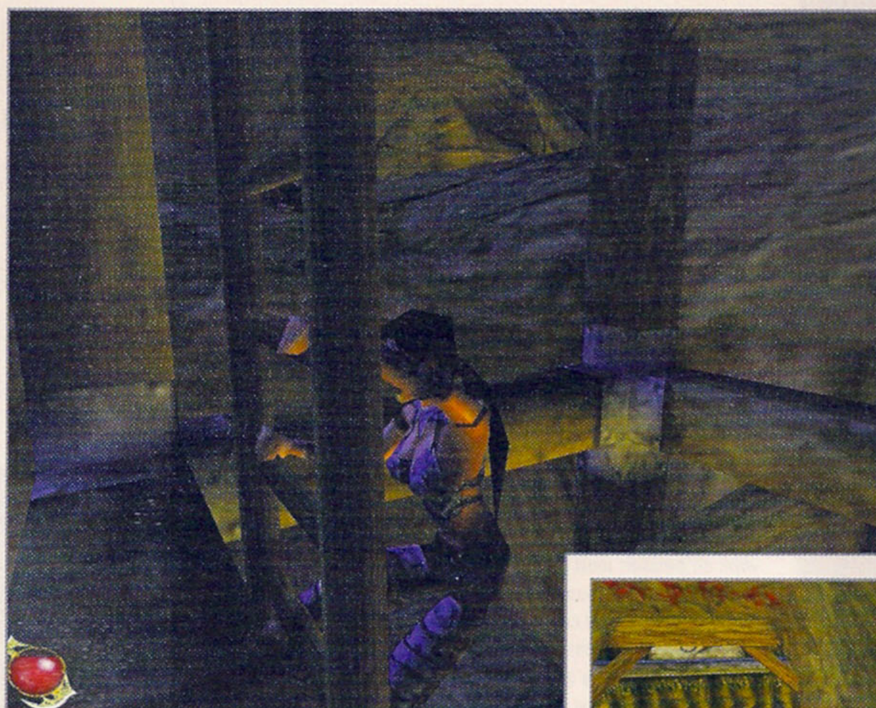
CARTE : V

POTION DE VIE : G

ARME SUIVANTE :
Molette souris bas

ARME PRÉCÉDENTE :
Molette souris haut

SAUVEGARDE RAPIDE :
A sur clavier Azerty



Même dans les actions les plus simples (ici, descendre une échelle), Rynn sait se rendre intéressante.

Rynn dispose d'objets magiques, comme les cristaux de feu, qui l'entourent d'un cercle de flammes.



qu'une petite bagnole climatisée. Comme les niveaux extérieurs sont conçus en « open space », on peut voleter à dos de dragon en toute liberté entre les canyons enneigés (une fois les ennemis éliminés, évidemment). Quand la lassitude s'installe et que le besoin d'action se fait trop pressant, il suffit de faire atterrir Arokh pour que Rynn aille affronter son destin dans les cavernes, mines et tanières qui pullulent dans la région. Le passage d'une phase de jeu à l'autre relance donc régulièrement l'intérêt de la partie. Dans certains cas, on pourra aussi pénétrer dans les grottes et cavernes avec Arokh. La puissance de feu de son lance-flammes est bien venue, après s'être colleté avec des tonnes de Wartoks au corps à corps.



Quand Arokh vous prête main-forte, le jeu devient tout de suite plus facile.

Pas un jeu de rôle

Hola ! Ami lecteur, point d'emballement : Drakan n'est aucunement comparable à un Daggerfall ou un Might and Magic, softs dans lesquels le joueur est libre d'évoluer à sa guise. Comment dit-on déjà chez nous ? Linéaire, voui, c'est ça. Les quêtes de Drakan doivent être accomplies dans un ordre particulier, et les objets récupérés dans l'ordre prévu par les programmeurs. Les puzzles ne sont pourtant pas très compliqués. Ils font plus appel à l'agilité de Rynn qu'à notre intelligence. Il s'agit la plupart du temps de récupérer une clef pour ouvrir tel passage, un cristal



En plus d'être très véloces, les Wartoks parent vos attaques avec leur bouclier.

à la con, ou tout autre ustensile en vogue dans les jeux d'aventure. Ceci n'est finalement pas trop gênant, vu que dans ce style de jeu, on n'a pas trop envie de se prendre le chou. On n'échappera donc pas aux sempiternels allers-retours pour ramener le fameux machin à l'emplacement prévu pour l'accueillir. Les niveaux en intérieur sont parfois labyrinthiques, et on apprécie de disposer d'une carte automatique. Il n'est pas possible de marquer des annotations sur celle-ci. Mais ce n'est pas nécessaire, car le programme affiche les quêtes qui doivent être accomplies. Elles sont biffées au fur et à mesure de notre progression. Les lieux à visiter apparaissent aussi sur la carte en gras, ce qui fait qu'on a pas mal de moyens d'éviter d'être paumé dans les niveaux. Tout au long de l'aventure, Rynn ne gagne pas de points d'expérience. Remarquez, son tour de poitrine n'augmente pas non plus... Eh oui, Drakan n'est pas un jeu de rôle, comme le laisserait supposer de prime abord son univers médiéval fantastique. La difficulté allant en augmentant, Rynn parvient à triompher de l'adversité en récupérant un équipement de plus en plus sophistiqué. Mais nous discuterons de tout cela un peu plus loin.

Interface

Comme Tomb Raider, Drakan se joue en vue à la troisième personne, c'est-à-dire que la caméra est placée juste derrière l'héroïne, un point de vue agréable s'il en est. Quand on bouge la souris, on fait bouger le champ de vision : à gauche, à droite, en haut, euh... en bas. On détermine aussi de cette

Comparatif des cartes 3D

Suivant le processeur 3D qui équipe votre carte, Drakan pourra utiliser plus ou moins de fonctions.

Fonction	Riva 128	Voodoo1	Voodoo2	TnT
Brouillard standard	x	x	x	x
Profondeur de champ améliorée			x	x
Alpha blending	x	x	x	x
Additive blending (effets de feu)		x	x	x
Vertex alpha interpolé		x	x	x
Lumières dynamiques	x	x	x	x
Textures détaillées		x	x	x
Multi-texturing en une passe			x	x
Modèles très détaillés			x	x
4 Mo + mémoire de textures	x (AGP)		x	x
Textures AGP	x		x	x
Hautes résolutions (+1024)	x (ZX)		x (SLI)	x
Z-buffer 24 bits				x
Rendu 24 bits				x



▲ Au long de l'aventure, Arokh pourra acquérir de nouvelles options et cracher du poison, de la lave, etc.

Et c'est parti pour une grande geste mi-action, mi-exploration, mi-vol à dos de dragon !



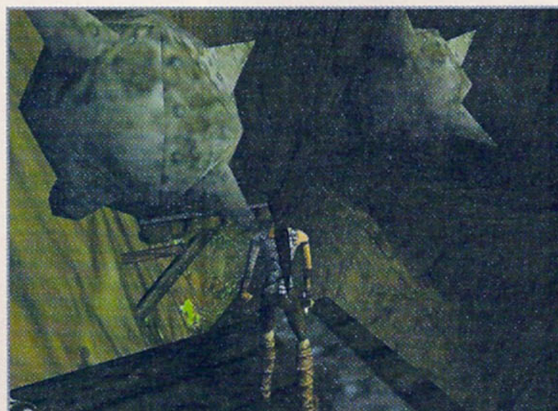
manière la direction de déplacement. Les autres mouvements sont effectués par l'intermédiaire du clavier : avancer, reculer, pas de côté, saut, se baisser, etc. On peut combiner le saut ou bien la position accroupie avec les autres déplacements. Je sens que cette phrase porte à confusion, alors je vais essayer de me montrer plus clair. Il est possible de faire des roulades en avant, mais aussi sur les côtés ou en arrière. Idem pour les sauts. Ces galipettes, que l'on trouvait il y a quelque temps dans Heretic 2, s'avèrent très utiles lors des combats pour éviter les attaques de ces gros bourrins de monstres, voire pour essayer de se placer dans leur dos pour porter des coups vengeurs. Rynn dispose également d'un mode de déplacement furtif. Tous les mouvements précités peuvent être effectués sur la pointe des pieds pour essayer de surprendre les ennemis qui attaquent à vue. Pourtant, on aurait apprécié des coups combinés (combos) ou de pouvoir enchaîner de manière fluide des mouvements différents. Ainsi, si on veut sauter puis atterrir en faisant une roulade avant, on aura toujours une petite saccade en passant du premier mouvement au suivant. Dommage mais pas handicapant.





Les mouvements sont donc plus élaborés que dans Tomb Raider (même si on ne peut pas se suspendre à une corniche). Tous ceux qui trouvaient les évolutions de Lara Croft un peu limitées découvriront ici un gameplay un brin plus évolué. Il est à noter que toutes les touches de l'interface sont facilement reconfigurables dans les options du jeu. Mieux : il est possible de définir deux touches pour la même fonction, ce qui est bien pratique quand on joue avec un(e) ami(e) qui a des habitudes différentes. Les touches doivent être choisies avec soin pour exploiter toute la palette de mouvements (avec la mansuétude qui nous caractérise, nous vous proposons d'ailleurs un exemple de configuration. Voir encadré). Le fait de contrôler la caméra avec la souris est bien plus cool que dans Tomb Raider. Une autre touche est très appréciable : la touche de caméra libre. Une fois cette touche enfoncée, la caméra tourne autour de notre héroïne quand on bouge la souris. C'est la touche qu'il fallait pour admirer Rynn sous toutes ses coutures, ou plutôt entre les coutures. Comme c'est agréable de la contempler de face, de voir comment sa poitrine monte et descend au rythme de sa respiration. De la voir onduler doucement quand elle est montée sur Arokh, le gros dragon rouge... hmmm, comment que je sens que je me suis encore égaré, là. Il n'y a pas de touche de zoom par contre. Du coup, on est obligé de se coller contre un mur pour forcer la caméra à se rapprocher. On est vraiment qu'une bande de sales voyeurs !

Pour en finir avec l'interface décidément très bien fournie, il y a des touches de raccourcis pour utiliser les potions : potions de vie, potions d'invisibilité ou d'invincibilité. Et c'est pas du luxe en plein combat. Quant à la possibilité d'effectuer une sauvegarde rapide (ou un chargement) à la volée, c'est évidemment bateau, mais tellement indispensable dans un soft centré sur l'action.



▲ Comme d'hab', vous aurez des séquences de plates-formes : pendules, lames, pièges de toutes sortes.

Les premières minutes de jeu

1- L'entrée de la ville : vous prenez le contrôle de Rynn après l'intro et la mort d'Altimar. Deux Wartoks traînent dans le village. Prenez votre épée dans l'inventaire et tuez-les. Entrez dans la taverne et ouvrez la porte qui mène à la cave.

2- La cave : vous trouvez un Wartok saoul. Éliminez-le et récupérez la potion bleue (régénération de tous les points de vie). Passez la porte.

3- Un Wartok déambule dans la pièce. Tuez-le. Il y a une masse contre un baril près des caisses. Sautez sur les caisses pour accéder à la corniche. Utilisez le levier pour ouvrir la porte.

4- Passez la porte. Il y a une clef sur la table. Prenez-la. Refaites le chemin en sens inverse. Rendez-vous à la maison d'Atimar. Suivez le chemin qui mène au Sud - l'océan est au Nord.

5- Un Wartok poursuit une femme : soyez près à intervenir. Traversez le pont et suivez le chemin vers l'est pour arriver à la maison d'Atimar. Utilisez la clef que vous avez récupérée pour ouvrir la porte. Emparez-vous du livre du prêtre qui va vous servir plus tard dans le Temple.

6- Rendez-vous au Temple en suivant le chemin vers le Nord. Vous serez attaqué par deux Wartoks.

7- Dans le Temple : entrez dans le Temple et placez le livre du prêtre sur l'emplacement prévu sur l'autel. Une scène cinématique montre l'ouverture d'un passage. Descendez dans l'ouverture.

8- Rynn lit des runes : autre scène cinématique. Passez l'entrée.

9- Cinq lames pendule gardent le pont. Passez avec le bon timing.

10- Entrez dans la tombe de Heron. Il y a trois interrupteurs au sol et un obélisque. L'interrupteur devant l'obélisque doit être relevé et les deux autres enfoncés. Pour résoudre le puzzle, placez l'obélisque sur l'interrupteur à droite de celui qui est relevé. Un pont apparaît et vous donne accès à la tombe. Vous trouvez le cristal de l'âme d'Arokh. En récupérant le cristal vous déclenchez l'ouverture d'un passage secret derrière la statue de dragon. Un ascenseur monte automatiquement. Prenez l'ascenseur et ressortez de la tombe d'Heron.



▲ Juché sur le dos d'Arokh, vous aurez à affronter d'autres dragons maléfiques, les Vultures.

Les combats

Autant Tomb faisait la part belle à l'exploration et à l'escalade de caisses, autant Drakan affiche un penchant sérieux pour les combats. Avec pas mal de caisses aussi, rassurez-vous. Pendant les combats, Rynn nous fait une démonstration de son agilité et de sa brochette de mouvements assez complète. Enfin, c'est ce que le joueur est censé réussir pour espérer survivre dans ce monde impitoyable. Des wartocks, des scavengers, des orques, des géants, des drones, des gobelins, des araignées, des chevaliers en armures ; les bestioles pullulent et se montrent assez peu réceptives au charme de Rynn. Si on ne peut pas vraiment parler de « distributeurs de monstres », comme dans certains JdR, le programme régénère des monstres dans les zones déjà traversées et nettoyées. On ne subira donc pas le syndrome des couloirs vides en repassant dans une zone pour accomplir une quête donnée. À part les araignées (on trouve rapidement la parade : se baisser et attendre qu'elles approchent pour leur trancher les pinces, puis la tête...), les autres bestioles sont aussi rapides que Rynn, y compris les Wartoks qui sont incroyablement rapides et vicieux, vu leur corpulence. Il faut essayer de trouver une technique de combat appropriée pour chaque type de bestiau. Les monstres ont chacun un comportement particulier, ce qui leur donne un semblant de réalisme. À moins d'être en groupe, les orques un peu peureux s'approchent doucement avant d'attaquer dans une détente prodigieuse, les Wartoks arment leurs coups et vous frappent directement sur la tronche même quand vous pensiez être hors de portée, etc. La difficulté est donc assez soutenue mais ne devient pas désespérante, car on dispose de l'appui d'Arokh et d'une panoplie d'armes et de sorts très conséquente.





▲ Certains monstres sont gigantesques. Celui-ci vous balance des rochers et des cadavres à la gueule.

Le fait de contrôler la caméra avec la souris est bien plus cool que dans Tomb Raider.



▲ Vous aurez à affronter des boss de fin de niveau, comme ce chevalier avec deux épées de flammes.

Le choix des armes

Les armes viennent s'ajouter à l'inventaire de Rynn, pour peu qu'il lui reste de la place libre. Chaque arme est définie par plusieurs paramètres : puissance, portée, rapidité et durabilité. Les armes comme les épées s'usent donc peu à peu, et un témoin viendra s'afficher avant qu'elles s'avèrent inutilisables. On trouve des épées enflammées (pratique pour s'éclairer dans les souterrains obscurs et mettre le feu aux ennemis), des marteaux de glace, des arcs qui peuvent lancer des projectiles enflammés ou magiques, tout plein de trucs en fait. L'arc est génial car il permet de frapper à distance. Les flèches se plantent dans les monstres, qui ressemblent alors à des porcs-épics. Flotch ! Une flèche dans le bras, une dans le bide, une dans le groin. Les flèches sont de plusieurs types : normales, enflammées, magiques. Elles sont distribuées au compte-gouttes. Dans certains cas, on peut les récupérer si elles ne sont pas cassées. Du coup, mon gros jeu, c'est d'éviter que les trolls ne s'écroulent en les écrasant de toute leur masse. C'est débile mais rigolo. À cette panoplie d'armes vient s'ajouter plusieurs types d'armures, des cristaux lançant des sorts de feu ou de glace, etc. Arokh le dragon n'est pas en reste. Naturellement, il sait cracher des flammes et lancer des boules de feu. Après quelques upgrades, il pourra même projeter de la glace, du poison, de la lave... Les combats aériens sont très durs à cause du clipping (profondeur de champ) qui ne permet de repérer les vultures, succubes et autres catapultes qu'au dernier moment.

95 3dfx direct 3D SideWinder

■ JOUABLE SUR PENTIUM 200 32 MO RAM + CARTE 3D 4 MO AGP OU 8 MO PCI
■ EDITEUR PSYGNOSIS ■ DÉVELOPPEUR SURREAL SOFTWARE ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	Mplayer

Drakan en multijoueur

Le mode multi a le mérite d'exister. Il n'est pas à la hauteur de ce qu'on peut trouver ailleurs, malgré l'originalité des combats à dos de dragon. Il est possible de jouer à 8 en réseau local, par modem, ou gratuitement sur mplayer.com. On a le choix entre trois types de deathmatchs : combats terrestres uniquement, en vol seulement, ou bien combats Maître des dragons. Dans le dernier type, tout le monde s'affronte pour le contrôle d'un unique dragon.



Évidemment, celui qui monte le dragon se retrouve nettement avantagé. Pour l'instant, le multi se montre un peu instable au-delà de 4 joueurs dans une arène. Pas de doute qu'un patch sortira pour arranger les choses. Les designs des cartes ne sont pas ahurissants d'originalité non plus, surtout les cartes terrestres. Les cartes pour le vol sont un brin plus imaginatives. On peut regretter aussi qu'il n'y ait pas de règle spéciale, comme un Capture the flag, par exemple. Bref, ce mode multi est amusant pour se friter à dos de dragon, mais il est clair que ça n'a pas été la priorité des développeurs de Drakan.



Des dragons, des épées et une jolie héroïne, c'est finalement le seul alibi de Drakan.



▲ Arokh est très maniable : vous pourrez faire des tonneaux et des loopings.

Un graphisme réussi

Si le clipping et le brouillard se font sentir lors des séquences de vol, la réalisation graphique de Drakan est de bon aloi. Le niveau de détail des décors et des personnages renvoie Tomb Raider au cimetière des trucs dépassés. Les animations des monstres sont particulièrement peaufinées. C'est un plaisir de regarder dragons et Wartoks en action. Et quand ils vous font passer de vie à trépas, ils ont toujours une de ces mimiques grotesques qui leur valurent un grand prix de pantomime chez Fishbone. Notre héroïne préférée est autrement plus détaillée que Lara Croft. On pourrait d'ailleurs effectuer une datation au carbone 14 en examinant chacun de ses polygones. La queue-de-cheval est estimée à la période Lara, le fessier est un peu trop musclé à mon goût, et les nibbards surdimensionnés suintent le stade ado post-pubère. Bref, c'est un régal pour les yeux. Les gars de Psygnosis ont bien comprendu la leçon de marketing. Le programme gère des effets météo dynamiques comme la neige ou la pluie. C'est sûr, on aurait apprécié encore plus de détails dans les intérieurs. En extérieur, les arbres appartiennent à une essence assez répandue dans les jeux vidéo : le pixellus arboricolus. Pourtant, oui pourtant, le grand atout du moteur graphique de Drakan, c'est qu'il est performant. Pour peu que vous possédiez une carte accélérée, ce jeu ne réclame pas une trop grosse configuration (P200). Pour vous dire, ça marche correctement avec une Rage Pro, qui n'est pourtant pas réputée pour ses performances. Avec une machine récente, c'est le panard. Sur mon PII 300 de test avec une Rage 128, Drakan était parfaitement jouable en 1024 X 768 avec toutes les options à donf'. Si vous disposez des derniers joujoux à la mode, sachez que Drakan exploite les derniers gadgets 3D, dont le bump mapping (voir encadré). Bref, on n'est pas surpris que Surreal ait consacré quatre ans au développement de Drakan. Sans innover vraiment, le titre nous offre un bon mix des jeux d'action/ aventure, avec une héroïne sympathique et une réalisation à la hauteur.

Iansolo



- \+ Épées, dragons et jolie gonzesse.
- \+ Graphisme.
- \+ Taille des niveaux.
- \+ Mouvements assez variés.
- \+ Animation des monstres.
- \+ Durée de vie.
- \+ Moteur 3D assez performant.
- − Le mode multi aurait pu être mieux.
- − Linéarité.
- − Rares bugs de collision (on reste coincé contre une paroi).

EN DEUX MOTS

Moi les dragons, les épées et les jolies gonzesses, ça m'a toujours branché un max. Alors que dire de plus ? Drakan n'est pas un modèle d'originalité, mais il est bien ficelé, doté d'une bonne durée de vie, et comme dans System Shock, le mélange des genres parvient à donner un croisement plutôt divertissant.

TECHN. 86 DESIGN 89 INTÉRÊT 88



Demandez donc à un hard-core gamer quel est son Doom-like solo favori. Il y a de fortes chances qu'il vous réponde « Rainbow Six ». Rainbow Six, c'est d'abord un roman de Tom Clancy qui semble davantage destiné à assurer un avenir promotionnel à des jeux vidéo ou des films... À vrai dire, un ouvrage à peine plus passionnant que les aventures du capitaine Barril en pleine remontée gastrique.

Rogue Spear

Simulation antiterroriste pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Une ville kosovare tristounette et en ruines.



▲ La forteresse ennemie, un endroit rempli de dangers et de vieilles pierres.

Rainbow Six, pour ceux qui ont manqué le début - et ils ont peut-être mieux fait - est une force d'intervention internationale composée de ressortissants de tous les pays civilisés, dans ce qui pourrait ressembler à une nouvelle équipe de X-Men. On les envoie généralement dans des endroits absurdes, où eux seuls osent pénétrer afin d'y faire régner le foutoir, la paix, et la justice ; et pas forcément dans cet ordre-là.

Forte d'un background aussi tarte, la réussite des développeurs de Redstorm est d'autant plus méritoire. En effet, ils ont réussi à nous offrir, avec R6, le meilleur simulateur de combat qui puisse exister. Rainbow Six surprend d'abord par la rapidité de l'action qui s'y déroule (entendez par là la rapidité avec laquelle tous les protagonistes sont susceptibles de mourir). Bien loin d'un Spec Ops ou d'un Quake-like, où le héros peut transporter avec lui une charge de matos frôlant la demi-tonne, tout en sautillant gaiement, R6 demeure sans concession concernant l'espérance de vie. Ceci est sans doute dû à une prise en compte de la localisation des dégâts. Ces derniers, suivant leur importance, bloquent et ralentissent les actions de la victime. Elle se retrouve dans une impossibilité d'agir, et donc de riposter. L'autre ingrédient du succès était curieusement l'apparence du jeu en elle-même : car même si son moteur graphique était basique et doté de peu de possibilités, les intérieurs des bâtiments et les « décors » en général, figuraient parmi les meilleurs jamais réalisés pour un jeu vidéo. Généralement, lorsqu'on entre dans une maison de Quake-like, celle-ci paraît dénuée de tout accastillage. Dans Rainbow Six, au contraire, chaque pièce est décorée avec soin, remplie de nombreux objets, et le tout est toujours bâti et assemblé d'une façon logique. Le joueur a ainsi toute latitude pour se perdre dans des décors splendides et très crédibles. Rogue Spear est la suite de ce petit jeu qui a connu un succès incroyable. Et entre les deux titres, nous avions pu voir il y a quelques mois Eagle Nest, un add-on de quelques missions bien longues, qui corrigeait pas mal de choses et ajoutait un peu de matériel. Rogue Spear est un titre à part entière, stand alone et tout et tout, muni d'un moteur de jeu nouveau et enfin crédible, d'une vingtaine de nouvelles missions, et bien entendu d'un arsenal tout neuf.

Les décors, toujours aussi riches, voire même plus. ▼



Transition réussie

Passer de Rainbow Six à Rogue Spear donne l'impression de se glisser dans un autre monde du point de vue de l'esthétique.

La meilleure simulation de commandos à ce jour.



▲ Les commandos peuvent jeter un coup d'œil au coin d'un mur.



▲ La démarche en canard. Très utilisée par les commandos et les canards.

Planificateur



Dans le planificateur de missions, on trouve quelques options inédites et fort utiles. Tout d'abord, la vue 3D, qui faisait figure de farce dans R6, et qui ressemblait plus à un logiciel de CAO sous TO7, est devenu un véritable viewer de niveaux. C'est-à-dire que nous pourrons littéralement nous balader dans ce dernier, au milieu des décors texturés, nous donnant ainsi la vision d'ensemble qui nous manquait. Ainsi, il sera possible de disposer les hommes de façon bien plus précise que dans Rainbow. L'autre nouveauté est que les possibilités assignées à chaque waypoint se sont enrichies d'options particulièrement alléchantes, telles que défendre, couvrir ou sniper. Il sera donc possible d'assigner une zone de tir et de surveillance à un sniper, de façon à ce qu'il puisse protéger une avancée en terrain découvert. Mieux encore, de nombreux modes comportementaux comme l'assaut, l'infiltration, la reconnaissance d'une zone ou l'habituel mode d'escorte permettent de défendre encore bien mieux le déroulement souhaité d'une attaque.



Rappelons que le moteur graphique a été refondu pour nous offrir quelque chose de bien carré et de bien cohérent, capable de rivaliser avec la concurrence. Pour commencer l'ennuyeux étalage de nouveautés, sachez que l'on peut jouer dans des résolutions montant jusqu'à un 1600*1200 très confortable. Plus qu'un simple benchmark pour les fiers possesseurs de P III, une résolution élevée est souhaitable, dans la mesure où il est beaucoup plus facile de repérer un ennemi camouflé dans le décor. En plus de ceci, de nouvelles vues (observateur, troisième personne) nous permettent de regarder l'action comme dans un film. Les textures sont tellement belles parfois, que l'on a l'impression de visionner une K7 d'instruction à l'usage des élèves passant leur BTS de commandos. Les mouvements sont eux aussi bluffants : ils sont réalisés pour la plupart en Motion Capture, et on peut voir les personnages évoluer en canard, s'accroupir, s'asseoir pour viser, escalader et accomplir nombre d'actions sans avoir l'air d'assister à un concours de 3DSMax (section cinématique inverse). Tout ceci est très réussi jusque dans les morts ; chacune d'entre elles est comparable à une tragédie grecque : et vas-y que je me prends le cou avec les mains, que je sautille avec ma jambe blessée, ou que je mets la main sur mon cœur parce que tu m'as tué. Les effets graphiques ont vu aussi leur budget augmenter, puisque nous aurons droit à de superbes explosions, à la vapeur sortant de la bouche des hommes par temps froid, ou encore à des choses plus naturelles, telles que la pluie ou la neige. Les niveaux en eux-mêmes semblent atteints d'éléphantiasis, et ont presque tous doublé de volume par rapport à Rainbow Six.



Les développeurs y ont appliqué une diversité assez incroyable et se sont même permis de modéliser quelques endroits du monde réel, tels que le musée d'Art Métropolitain de New York, où l'on se fera un plaisir de shooter dans des objets vieux de plusieurs siècles. Le terrain s'enrichit aussi d'un petit dynamisme. En effet, les trous de balle restent sur les murs, ce qui est à la fois vraiment réaliste et vraiment inutile. Par contre, réjouissons-nous de l'apparition des traces de pas sur les terres humides ou neigeuses qui, en plus d'être un simple gadget graphique, permettront de repérer un ennemi, ou mieux encore, le cheminement d'une sentinelle dans les missions où il faudra rester discret. Un autre élément intéressant va également nous aider à progresser et à survivre : c'est la possibilité de jeter un coup d'œil rapide derrière un coin de mur. La chose se fait tout naturellement avec deux touches prévues à cet effet (je parie que l'on va voir cette option fleurir sur les prochains Quake-like) et permet de se courber latéralement. Après quelques heures de jeu, cette option devient vite indispensable, même si certains ennemis plus futés que d'autres sont loin d'être dupes. Autre ajout indispensable, le sniper, qui rentre dans l'équipe comme spécialiste. Grand oublié de Rainbow Six, il déboule ici sans crier gare, pour mieux nous assister dès qu'il y a une zone dégagée. Ce dernier peut tout aussi bien être incarné (très amusant, mais sans grand intérêt tactique) que posé là, avec une poignée d'ordres en attendant qu'il tue tout ce qui dépasse.



Le sens du devoir

Les missions sont le véritable centre d'intérêt de Rogue Spear : chacune d'entre elles présente un challenge unique, même si leurs buts sont en tous points semblables aux trames de Rainbow Six (sauver des otages, éliminer des terroristes, piéger une base ennemie). Pourtant, on se replonge dans la même eau du



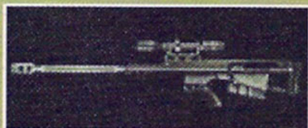


La vue à la troisième personne. À la fois belle et dangereuse.

Armes



Comme on pouvait s'y attendre, Rogue Spear arrive avec un cortège de nouvelles armes. Celles-ci sont principalement des fusils de sniper pour alimenter les loisirs de nos amis les tireurs, tels que le Walther WA 2000, le Barrett M95 ou le H&K PSG-1. Les fanas des armes de poing auront droit au très brutal Desert Eagle en version 357, capable d'arracher un peu tout, y compris les mains d'un tireur rachitique. Mais, hormis cela, on aura aussi tout loisir de charger nos armes avec différents types de munitions, comme des balles FMJ (Full Metal Jacket) qui traversent un peu tout, y compris les protections, ou encore des JHP (Jacket Hollow Point) qui font des ravages sur les chairs dénudées. Les fusils de chasse possèdent eux aussi différents types de charges, allant de la cartouche à sanglier aux balles en caoutchouc, que les plus pacifiques d'entre nous utiliseront.







bain avec un délice rare au fur et à mesure que l'on progresse dans la campagne, en sautant d'une mission à une autre. Certaines de ces dernières renouent avec la grande tradition du cinéma et de l'actualité. Rogue Spear réussit à représenter une zone en ruine, avec ses immeubles détruits par les bombes, ses escaliers hélicoïdaux menant dans le vide, ses pans de murs troués de toutes parts. Dans un autre genre, qui nous rappelle aussi de mauvais souvenirs, on devra prendre d'assaut un Boeing 747-200. Cette fois-ci, nous aurons droit au grand jeu : infiltration sous l'appareil en se plaquant contre un camion citerne qui vient ré-alimenter l'avion, de façon à ne pas se faire repérer, approche par la soute, et autres tactiques de fourbe.

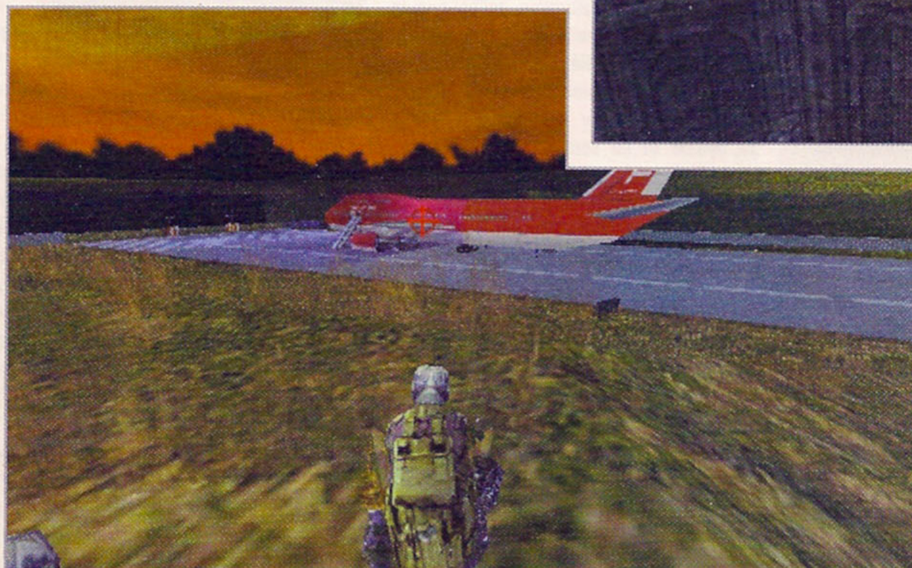


L'Intelligence Artificielle, qui dirige tous les protagonistes, semble s'être vraiment améliorée. Tout d'abord, nos hommes ne nous coinceront plus bêtement en nous collant dans le dos comme des gros spartes : ils se pousseront gentiment pour nous laisser faire notre vie. Les ennemis, eux, ne s'exposeront plus bêtement à nos tirs, et mieux encore, ils tenteront de les repérer en se mettant à couvert, ou en regagnant une position plus propice à la défense. Parfois même, il m'a été possible de voir ces salopiauds contourner une bâtisse pour me prendre à revers. Pour ce qui est de nos propres hommes, ils n'ont toujours comme seule initiative que celle qu'on aura bien voulu leur laisser dans le planificateur. Pourtant, les nouvelles tâches auxquelles on peut les assigner ne semblent pas les rebuter le moins du monde. On se prend même à avoir une grande confiance en nos hommes lorsqu'on s'avance en zone dangereuse, alors qu'un ami est censé nous couvrir. Dans certaines missions, les ennemis osent même se communiquer notre position, pour nous rendre la tâche encore plus ardue.

Rogue Spear offre quelques gadgets excitants, comme la possibilité d'enregistrer une mission pour en faire un film lisible par tout confrère possédant le jeu. Ainsi, il est possible d'échanger les replays pour prouver au monde que l'on serait un redoutable mentor et qu'on aurait l'air plus viril avec un calibre 12 dans les mains.

Mais il y a aussi deux missions pour prolonger le jeu solo : l'une d'entre elles, nommée « Lone wolf », demande à un joueur de traverser une étendue remplie d'ennemis pour arriver au point d'extraction, la carte et la position des ennemis variant bien sûr à chaque nouvelle partie. C'est un type de jeu très intéressant, surtout pour ceux qui sont lassés de traîner derrière eux tous les camarades de chambrée.

Les clochers des églises ont une double fonction de bâtisse religieuse et de poste de sniper.



Rien de tel qu'un tireur d'élite bien placé pour assurer la sécurité de tous et toutes.

95/98 3dfx direct 3D
JOUABLE SUR PII 350 64 MO RAM + CARTE 3D
EDITEUR GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR REDSTORM ENTERTAINMENT ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
INTERNET SERVEUR	8
LAN	8

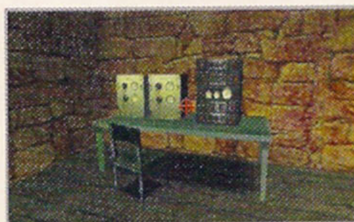
La mare aux bugs

Sur la bêta que nous avons pu tester (la bêta 2.0, qui était déjà obsolète à ce moment), quelques bugs ont pu être remarqués : tout d'abord, un calcul incertain de la ligne de tir lorsque le personnage incarné se met à faire feu alors qu'il est proche d'un mur causant ainsi un beau ratage. On a pu remarquer aussi quelques ralentissements (accès disque) inexpliqués sur des cartes accélératrices non-glide comme une TnT sur une machine munie de 64 Mo de ram. Dans le replay, il arrive que l'ordinateur perde carrément les pédales, qu'il décale le son de l'action et ce qui passe à l'écran n'a alors plus rien à voir avec le déroulement de la mission. Autre « bug » et non le moindre, l'impossibilité d'essayer le mode multijoueur, nous laissant ainsi aveugle sur les possibilités annoncées par le développeur.





▲ Un ennemi en train de mourir. Lentement, faut-il le préciser.



Réseau

Pour ce qu'on en sait (voir encadré « Mare aux bugs »), le jeu réseau devrait offrir des possibilités alléchantes. Tout d'abord, un mode de jeu coopératif à la Hidden and Dangerous qui devrait permettre des parties bien mesquines, et une progression facile dans des missions bien dangereuses. En deathmatch, les uniformes des équipes antagonistes devraient se distinguer grâce à des décos différentes. On devrait aussi y trouver des brouilleurs capables de fausser les détecteurs de mouvements, et des leurres simulant la présence d'un homme là où on les pose, et même de changer le timbre et la hauteur de sa voix. Certaines armes traditionnellement « ennemies » (ak-47 ou 74, uzi) seront même accessibles lors du mode multijoueur.

Éternels regrets

Il en aurait fallu bien peu à Rogue Spear pour être un jeu exemplaire, voire quasi parfait. Hélas, on y trouve encore des relents de Rainbow Six, comme l'impossibilité de ramasser des armes sur les ennemis ou sur ses équipiers. Au chapitre de l'équipement, les nouvelles armes accroissent le côté réaliste, soit, mais il est bien dommage que l'on ne dispose pas de plus de ces « gadgets » bien utiles. Il n'aurait pas été difficile de posséder un viseur infrarouge capable de percer les épaisseurs de matériaux les plus minces, ou encore d'une micro-caméra permettant de voir dans une pièce avant d'y entrer. Bon bien sûr, tout ceci relève plus du swat, mais cela n'aurait fait entorse ni à la vraisemblance, ni au gameplay. Autre « absurdité », il n'est pas possible de se coucher, ni de ramper, malgré la pléthore de nouveaux mouvements dont le personnage dispose. En fait, les protagonistes doivent être trop fiers pour se traîner par terre comme de vulgaires appelés. Pour continuer dans les petits regrets, on aurait souhaité trouver bien plus d'ordres (tir sélectif, conditions imposées avant une action) et un peu d'initiatives pour égayer la vie de nos hommes, qui sont ainsi langue pendue à attendre nos desiderata pour agir.

Bob Arctor





+ Le moteur graphique, à la hauteur des ambitions.
+ L'ambiance du jeu solo, unique.
- Quelques mouvements « oubliés ».
- Peu de nouveau matériel, hors armes.

EN DEUX MOTS

Une bien belle démonstration de force, un moteur graphique tout neuf, des mouvements réalistes à tomber par terre, une ambiance unique dans des décors sculptés de main de maître. Rogue Spear place la barre du jeu d'action encore plus haut.

TECHN. 82 DESIGN 85 INTÉRÊT 87



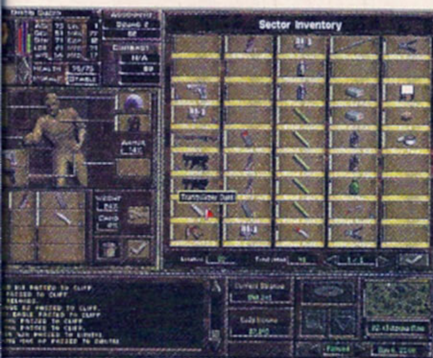
Voilà Jagged Alliance **de retour (enfin !), et l'île d'Arulco** est bien près d'atteindre le Nirvana **version kaki.** Nos chers **mercenaires devraient** nous **assurer de** longues, longues **heures de** plaisir. **Messieurs,** à vos treillis !





Jagged Alliance 2

Stratégie/Rôle pour tous joueurs - PC CD-Rom



Le nombre d'objets à trouver est beaucoup plus important que dans les anciens Jagged Alliance : vous ne pouvez pas tous les prendre avec vous ou les ramener à votre camp principal. Une seule solution : les laisser sur place. Du coup, l'inventaire de chaque zone est accessible, mais pour pouvoir récupérer un objet, vous devez vous y trouver.

La mission : libérer une île paumée d'une horde de salauds dirigés par une bonne femme sacrément tordue. Les moyens : vous-même et un groupe de mercenaires triés sur le volet. Cette fois-ci, on vous demande d'intervenir directement. Enrico réclame votre présence à la tête du groupe de libération, alors à vous de vous bouger. Du coup, vous voilà obligé de répondre à un questionnaire pour déterminer votre personnalité et mesurer vos capacités physiques et intellectuelles. Vous entrez de plain-pied dans un univers où vos sens tactique et stratégique prévaudront autant que votre sympathie, et où vous croiserez sans cesse ennemis et gens prêts à devenir vos amis.

Un personnage pour un rôle

Le côté jeu de rôle, qui était déjà présent dans son prédécesseur, s'est développé dans Jagged Alliance 2. Avec l'apparition d'un avatar pour vous représenter, une nouvelle donnée à laquelle vos hommes et vos rencontres vont réagir est introduite. Avez-vous mauvaise réputation ? Attention, certains des mercenaires ne voudront peut-être pas se joindre à vous. Vous avez la gâchette facile, et malencontreusement, une de vos balles a touché un civil : vous risquez de ne jamais parvenir à conserver cette parcelle de territoire. Mais je ne vous cite là que les cas extrêmes. La présence de votre représentant permet surtout de vous motiver en vous focalisant sur un personnage principal concret. Le premier Jagged Alliance se caractérisait par l'absence complète d'autochtones. Ils étaient transparents et apparaissaient uniquement en tant que défenseurs quand vous les aviez entraînés. Maintenant, chaque hameau possède des habitants prêts à vous aider si vous savez les mettre en confiance. Pour y parvenir, il suffit de parler avec eux et de remplir les nombreuses petites quêtes qu'ils vous proposent. Comme dans tout RPG, les discussions entre personnes civilisées conduisent à découvrir des bonus (sous forme monnayable, la plupart) et de nouvelles zones de la carte. C'est le meilleur moyen pour fidéliser la population et les défenseurs, que vous entraînerez dès la libération du territoire, et les inciter à travailler avec ardeur pour augmenter le rendement de vos mines. On bosse toujours mieux pour quelqu'un qu'on apprécie. Les quêtes sont très variables. Elles vous demandent aussi bien d'ouvrir un chemin à travers le territoire ennemi pour permettre le transport de nourriture, que de tuer un chat sauvage pour sécuriser un village dont les enfants disparaissent régulièrement. Non aléatoires et en quantité finie, elles servent de soutien à un scénario qui serait bien fade sans leur appui. Les quêtes ne sont pas le seul élément RPG du jeu. Tous vos mercenaires, comme tout bon héros de qualité, évoluent durant leur périple à travers Arulco. Leurs caractéristiques augmentent suivant l'utilisation que vous en faites. Mais ce n'est pas une raison pour débuter avec des quiches. Pour s'en sortir au mieux, vous devez déterminer le mélange de mercenaires adéquat qui marchera comme un seul être (ces hommes et femmes ont leur caractère et leurs préférences, dont certaines sont



Quelle meilleure preuve de la mort d'un mec que de ramener sa tête à celui qui a lancé le contrat ? Et puis, c'est très pratique : une machette et de la place dans son barda suffit.



Comment bien débuter

Quelques règles pour s'en sortir :

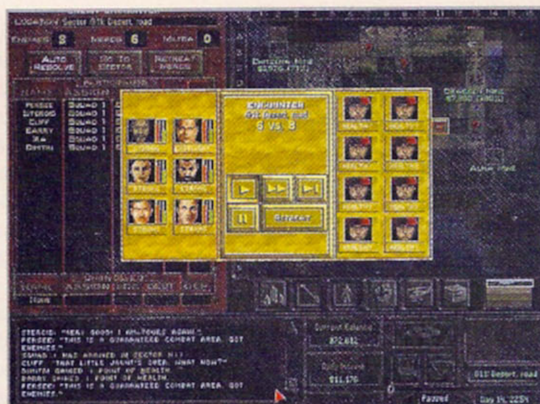
1. LES HOMMES

L'équipe doit être équilibrée, avec un spécialiste de chaque type. Lors de la création de votre perso, vous n'avez pas besoin de lui donner une spécialité. Misez avant tout sur un bon chef et un bon tireur. Prenez ensuite des mercenaires qualifiés dans chaque spécialité, et choisissez les moins chers. Un engagement d'une semaine suffit pour débuter. Si vous ne voulez pas avoir trop de problèmes, prenez au moins un homme armé d'un fusil. Cinq hommes avec votre personnage font largement l'affaire. Vous allez vite recruter des soldats dans la population.



2. LE PREMIER NIVEAU

Vous voilà avec une équipe presque complète. L'hélicoptère vous dépose dans votre première ville, Omerta. Attention, les ennemis ne sont pas loin. Tant que vous pouvez vous mouvoir librement sans décompte de points, déplacez-vous en mode furtif, à genoux. Mettez deux hommes derrière les sacs de sable. Placez le mercenaire équipé du fusil sur le toit. Attention, il doit toujours se déplacer à genoux. Mettez-le suffisamment près du bord gauche du toit, mais pas trop près. Envoyez le quatrième contre la maison, et si vous avez le temps avant de vous faire voir, faites-le rentrer. Évitez de le mettre entre les deux portes. Cachez-le dans un coin ou derrière la partie croulante en position couchée. Placez votre dernier homme à l'autre coin de la maison pour qu'il se glisse entre les deux bâtiments. En règle générale, les ennemis vous verront arriver pendant ce temps. Les trois ou quatre qui gardent cette zone se planqueront à proximité de vos hommes. Alors soyez prudents et gardez toujours suffisamment de points pour l'un de vos hommes, afin qu'il puisse interrompre la phase ennemie. Après les avoir éliminés, il ne vous reste plus qu'à rencontrer la femme dans la maison centrale. Montrez-lui la lettre d'Enrico et suivez-la.



▲ *Dans les zones de moindre importance, ou en cas d'absence de vos mercenaires, les combats se déroulent en automatique. Le meilleur moyen de garder le contrôle est d'enrôler le maximum de villageois dans la défense.*

incompatibles. Attention, renseignez-vous avant de les engager) et qui offrira le maximum de garantie pour préparer un avenir plus gai. Plusieurs moyens s'offrent à vous pour les faire progresser. Le plus évident est certainement le combat direct, tout de suite rentable. L'étude, l'entraînement et l'apprentissage vous ouvrent d'autres voies plus longues et aussi plus coûteuses. Mais ça reste un bon moyen d'utiliser le temps de ses soldats ; pendant que l'on soigne les blessés ou qu'entraîne une milice civile.

Des soucis bien stressants

Votre principale inquiétude vient de votre compte en banque. Le temps c'est de l'argent, et l'argent ne pleut pas du ciel. Vos revenus doivent absolument progresser si vous voulez garder vos mercenaires. Car dans la profession, on n'est pas intéressé, mais de l'argent, ce n'est jamais de refus. Dans le premier Jagged Alliance, il fallait exploiter des plantations d'arbres et revendre la sève pour rester à flot. Celui-ci propose des moyens beaucoup plus réalistes. Outre quelques à-côtés lorsque vous pariez dans des combats de boxe ou que vous ramenez la tête coupée de sinistres individus notoires, il vous suffit de remettre en route les différentes mines du pays pour que la corne d'abondance se déverse sur vous. Mais gardez la tête froide. Il se trouve que l'ennemi compte aussi sur ses mines pour subvenir à ses besoins. Plus vous le cernerez, plus il essaiera de reprendre ses richesses. Une bonne défense, dont les pertes sont remplacées, reste une fortification imparable contre les attaques en tout genre. Un autre de vos soucis sera de perdre le moins de temps possible. N'oubliez pas que plus les aiguilles tournent, plus l'en-



Il n'a jamais été aussi important de bien soupeser ses tactiques. Si vous associez la mauvaise arme au mauvais homme, c'est la galère totale.

▲ *Les mines sont bien sombres, comme on les aime, de vrais coupe-gorge.*



nemi se renforce et devient agressif. L'introduction d'une horloge temporelle, influençant aussi bien la hargne de l'ennemi que l'évolution de la journée, représente une évolution notable. Oh certes, le décompte du temps existait bien auparavant, mais il n'était guère exploité de cette manière. La nuit, tout le monde dormait, et au petit jour, les combats reprenaient.

Maintenant, les attaques nocturnes deviennent une part stratégique importante. Les affrontements dans une même zone peuvent durer un long moment. Du coup, si vous calculez mal l'heure de l'invasion, vous allez vous faire surprendre par la nuit qui tombe. Une plaie si vous n'êtes pas équipé pour. Les déplacements possèdent une nouvelle dimension. À Métavira, vous rentriez dans le camp de base chaque nuit pour roupiller et ramener les objets trouvés. Ici, fini le retour dans ses pénates. La carte est très grande, et ne peut plus être traversée en un seul jour. À pied, vous allez en user des semelles et des journées, avec obligation de s'arrêter pour vous reposer, même si une patrouille ennemie risque de vous tomber sur le paletot. Heureusement, un hélico devrait pouvoir vous simplifier la vie, si vous réussissez à découvrir le pilote et à éliminer les batteries SAM disséminées sur tout le territoire. Le pays est appréhendé différemment, découpé en zones : seules celles habitées obligeront à des affrontements, ce qui n'est pas systématique non plus. Arulco est une île très riche. On y découvre des villages tout simples avec un marchand et un bar, des maisons perdues dans la campagne, des ruines anciennes, des zones purement militaires, et même des cités peuplées de gens louches qui n'ont rien à foutre de la personne au pouvoir tant qu'on leur laisse faire leurs magouilles. Arulco est étonnante, vraiment étonnante. Entre des terres désertiques et arborées, des indigènes et des rebuts de l'humanité, vous aurez l'impression d'atterrir en pleine fin de colonisation.

Les sites

Bien que Jagged Alliance ne possède pas de mode réseau, les sites fleurissent sur le Net : échange de stratégies, renseignements sur la puissance des armes, meilleur groupe de mercenaires, les discussions et les conseils ne manquent pas sur les moyens les plus fiables de se faire du fric tout en libérant les indigènes.

The NetHQ - Home of the Rebellion, http://ja2.gzone.de/. C'est un des meilleurs sites. En allemand et en anglais, il vous donne le maximum d'indications sur Jagged Alliance, ainsi qu'un inventaire complet des armes et des mercenaires. Il propose même les cartes des zones intéressantes. Bien qu'elles soient minuscules, l'effort est louable. Vous y découvrirez aussi quelques fichiers appréciables pour vous aider, ainsi qu'un cheat code.

Patusco's Jagged Alliance 2 Stratégie Guide Website, http://members.tripod.com/patusco/index.htm. Surtout intéressant pour sa section de download et son guide de Jagged Alliance, il vous aide à traverser les chausse-trappes du jeu. Il possède la particularité de proposer des trainers et surtout un fichier pour customiser ses mercenaires.

The Voice of Arulco, http://www.kolumbus.fi/janne.pirkola/jagged/new.htm. Comme on peut s'en douter, il colporte les moindres ragots et rumeurs traînant sur le Net. Outre des downloads, un forum et un FAQ, il vous donne plusieurs interviews soutirées aux créateurs de Jagged Alliance. Si vous voulez lui poser une question à propos d'un problème, ou lui faire part d'une idée pour le prochain Jagged, n'hésitez pas. Il sera enchanté de les recevoir et d'en parler à qui de droit.

Official Jagged Alliance 2 Website, http://www.jaggedalliance.com/. On ne pouvait pas passer sous silence le site officiel. Pas très à jour, il vous propose cependant les derniers patchs édités et quelques secrets sur l'utilisation des armes et leur précision.

Tactical Planet http://forums.tacticalplanet.com/messages.asp?topic=236. La moindre question à poser, le plus petit renseignement pratique à demander, ou pourquoi pas des indications sur un site de cracks : il suffit d'écrire à ce forum et d'attendre qu'une bonne âme vous réponde.


Le nouveau monde science-fiction créera des petites frayeurs avec des bestioles à la Fallout.

Affrontement de comptables



Jagged Alliance est un jeu de stratégie, les combats y sont aussi réels que ce que l'on nous montre dans les journaux. Le principe des affrontements dépend d'un système au tour par tour plutôt vieillot, mais qui a le mérite de simplifier la gestion de mercenaires en petit et grand nombre (comptabilisez au moins 3 groupes de six personnes). Les hommes sont libres de se déplacer, mais dès qu'un adversaire pointe son nez, les déplacements et les actions sont désormais en nombre de points. Ces points dépendent de chaque soldat. Énergie, santé, agilité et force vont jouer leur rôle. En fait, on est en présence d'un faux temps réel. Car si chaque camp intervient tour à tour, l'un peut interrompre l'autre si une de ses unités possède suffisamment de points et de réflexes pour réagir. Tout dépend encore de la personnalité de l'homme. Chaque type d'arme et chaque type d'utilisation dépense un nombre de points différents. Il n'a jamais été aussi important de bien soupeser ses tactiques. Si vous associez la mauvaise arme au mauvais homme, ce dernier n'aura jamais assez de point d'action pour se déplacer et tirer au moins un coup. La galère totale. Associée au nombre de points, la ligne de visée et la précision rentre en compte pour chaque tir. Ne comptez pas toucher un individu hors du champ de visée, à moins d'avoir beaucoup de chance. Le type de blessure influence aussi les réactions. Touché à la tête, le soldat meurt dans son coin en moins de deux, les jambes le pénalisent au maximum, tandis que le torse, l'endroit le plus évident et donc le plus protégé, ne subit que des blessures légères. Pour éviter des morts subites, une bonne épaisseur de Kevlar enveloppant la tête, le torse et les jambes fait l'affaire. Mais attention, comme les armes, ces vêtements s'usent et protègent donc moins bien avec le temps.

Les ennemis sont devenus plus vicieux. Rien de frappant, mais on s'aperçoit souvent qu'ils n'hésitent pas à se planquer pour vous attendre dans un coin ou mieux, faire exploser avec de la dynamique un mur derrière lequel ils pensaient que vous vous cachiez. Tant qu'ils vous éliminent, ils n'en ont rien à foutre de détruire leur beau bâtiment. Ils bougent comme une véritable troupe prête à réagir dès que l'alarme a sonné. Les plus proches se précipitent sur les lieux, tandis que les plus éloignés restent à leur poste. Les affrontements dans les bâtiments sont terribles. Outre le problème des coins et des recoins, les adversaires, après s'être pris un pruneau, se mettent à l'abri tout en essayant de vous garder dans leur champ de visée. La fuite est rarement vaine. Elle est souvent destinée à appâter ou à prendre à revers : un vrai piège pour celui qui s'y précipite et une totale réussite pour l'intérêt du jeu.

Ma liberté

Après Commandos, il semblait difficile de réussir un aussi bon produit en vue isométrique. Mais Jagged Alliance est


La carte a de multiples rôles : elle vous donne un aperçu des villes, des défenseurs et de leur fidélité, elle représente aussi le moyen par lequel vous vous déplacez d'une zone à l'autre. En même temps, vous avez un aperçu du déplacement des troupes ennemies dans les endroits déjà visités.









▲ L'armée ennemie n'est pas la seule à sillonner les bois : les bêtes sauvages se font un plaisir de vous sauter dessus. Alliant puissance et rapidité, elles vous donneront beaucoup plus de mal que de simples hommes.

incroyable. Son scénario permet une liberté impressionnante. Vous choisissez vos mercenaires, vous déterminez la zone à attaquer, et vous utilisez les armes que vous désirez. Certes, les quêtes impliquent des obligations, et vous avez toujours un commanditaire prêt à vous secouer les puces si vous traînez trop, mais on a vraiment l'impression d'être son propre chef et de mener sa campagne comme on l'entend. Pouvoir commander une troupe importante à l'exemple d'un général est une excellente idée, elle oblige à développer ses sens tactique et stratégique dans un mixte idéal. L'option science-fiction offre même de se la jouer à la Mulder avec la présence d'extraterrestres de Roswell et d'aliens planqués dans des grottes. Le nombre d'heures de jeu est hallucinant, et cela sans que la difficulté entre en ligne de compte. S'attaquer à la libération d'Arulco suivant l'angle que l'on désire y est pour beaucoup. Elle assure l'envie d'y jouer encore et encore, les cheveux au vent et l'odeur de graisse métallique sur les doigts, jusqu'à plus soif. Trop cool.

Tout serait pour le mieux dans le meilleur des mondes s'il n'y avait quelques reproches à formuler. Le graphisme est sympa mais bon, il reste un peu miteux : les couleurs fadasses et les traits noirs délimitant les bâtiments ne sont pas du plus bel effet. Le moteur connaît des ralentissements rares, mais bien gênant quand ils arrivent. Les bruitages sont répétitifs et les voix des coéquipiers pas assez nombreuses pour éliminer le désir de les claquer au bout d'une heure de compagnie. Enfin, ne nous plaignons pas trop, les animations sont de mise, avec des effets gore surprenants : je n'aurais jamais cru possible d'exploser la tête d'un mec comme j'ai pu le faire. Moi, je vous le dis, il y a du Fallout dans ce soft. Il suffit de voir la dictatrice complètement cinglée et les autres NPC tout aussi pittoresques pour s'en rendre compte. Si un petit plus d'humour s'était glissé dans sa conception, ce jeu aurait été absolument génial. Dans tous les cas, il est à la hauteur de son prédécesseur.

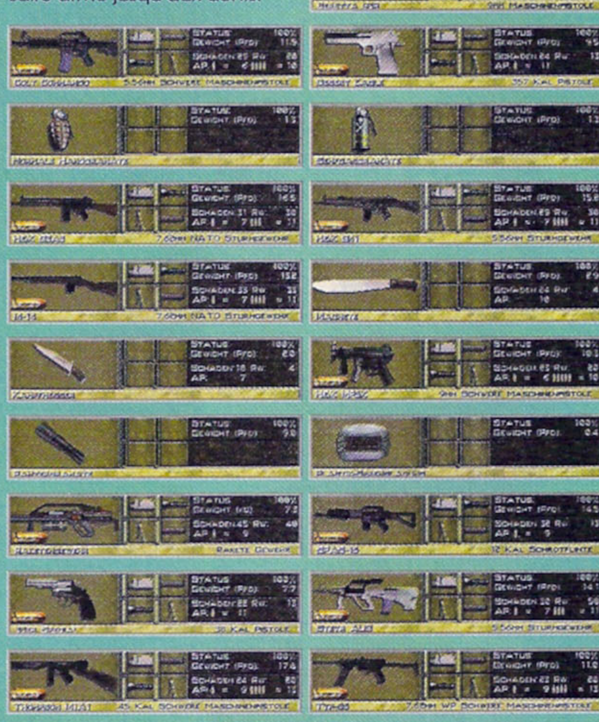
Kika

Il y a du Fallout dans ce soft. Il suffit de voir la dictatrice complètement cinglée et les autres NPC tout aussi pittoresques pour s'en apercevoir



L'armement

Pour le fan de flingues, Jagged Alliance représente la quintessence. Une cinquantaine d'armes différentes lui sont proposées : entre le classique beretta et le lance-roquettes, il a de quoi s'occuper. Mais ne rêvez pas trop, tous ne sont pas disponibles dès le début. Il vous faudra suer sang et eau pour accéder à un armement de qualité. Sûr, avec un peu de fric, vous arriverez bien à acheter quelques armes sympas aux vendeurs du coin, mais les plus puissantes seront à récupérer sur l'ennemi. Question réalisme, le soft est bien servi. Chaque arme est dessinée avec moult détails et possède ses propres caractéristiques : tir en rafale, fiabilité, précision. La majorité des armes évolueront suivant les ajouts amenés, un silencieux pour éviter d'alarmer les ennemis, un trépied pour une meilleure précision : rien n'a été oublié pour vous plonger toujours plus loin dans le réalisme de la guerre. Plus vous utiliserez une arme, plus elle s'usera. Au bout d'un certain temps, si vous ne la réparez pas, elle s'enrayera au mauvais moment. Alors pensez-y si vous ne voulez pas vous trouvez nu comme un ver devant un adversaire armé jusqu'aux dents.

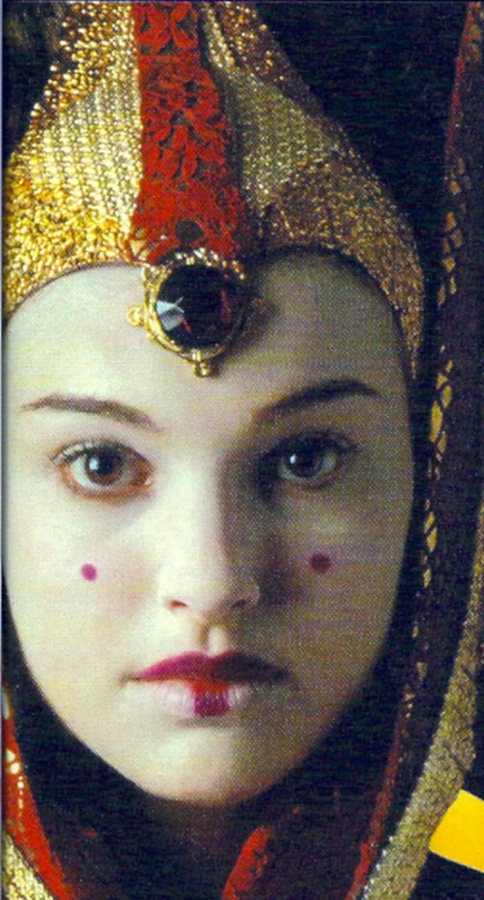


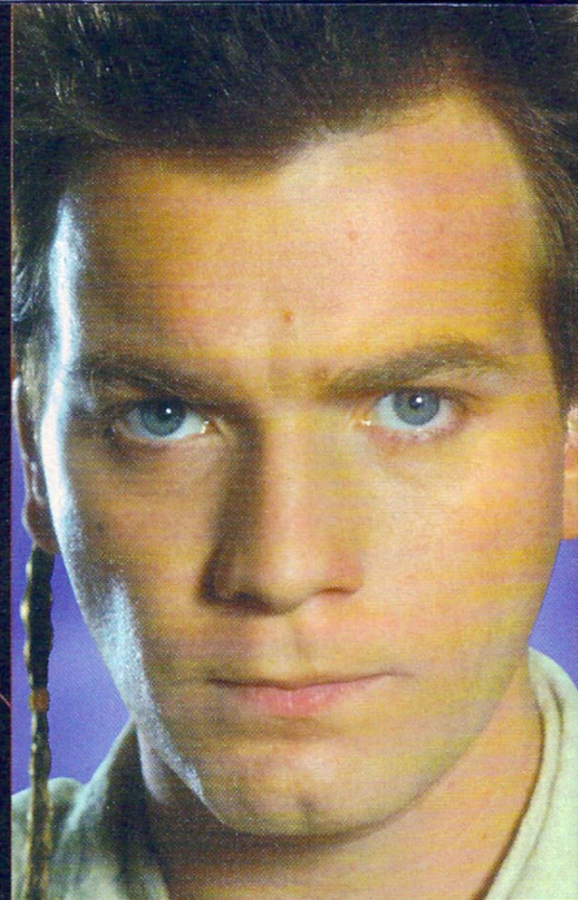
- ✚ La liberté d'action.
- ✚ Le réalisme des combats.
- ✚ Le scénario enrichi des nombreuses quêtes.
- ▬ Le graphisme miteux.
- ▬ Le son pas terrible.

EN DEUX MOTS

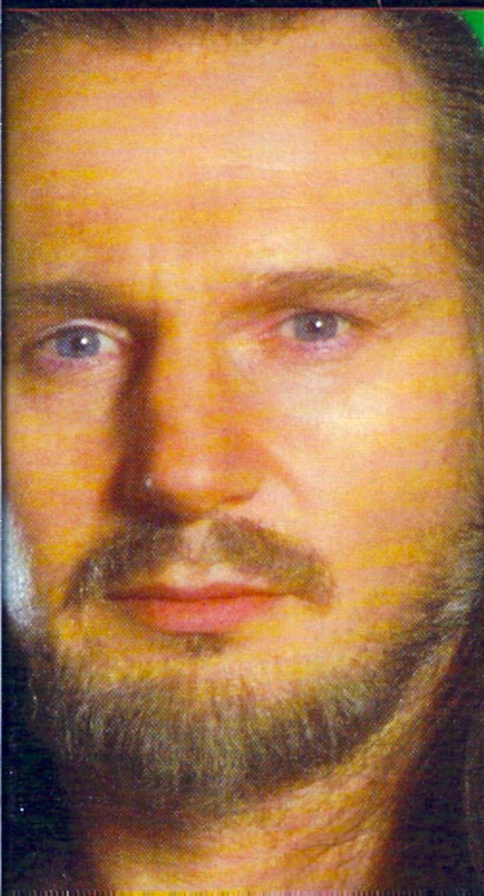
Jagged Alliance 2 est le digne héritier qu'on attendait. Son manque de tenue graphique ne l'empêche pas d'associer un scénario costaud à des combats faisant appel à toutes nos ressources. C'est un très bon challenge qui nous est proposé là.

TECHN. 82 DESIGN 79 INTÉRÊT 92







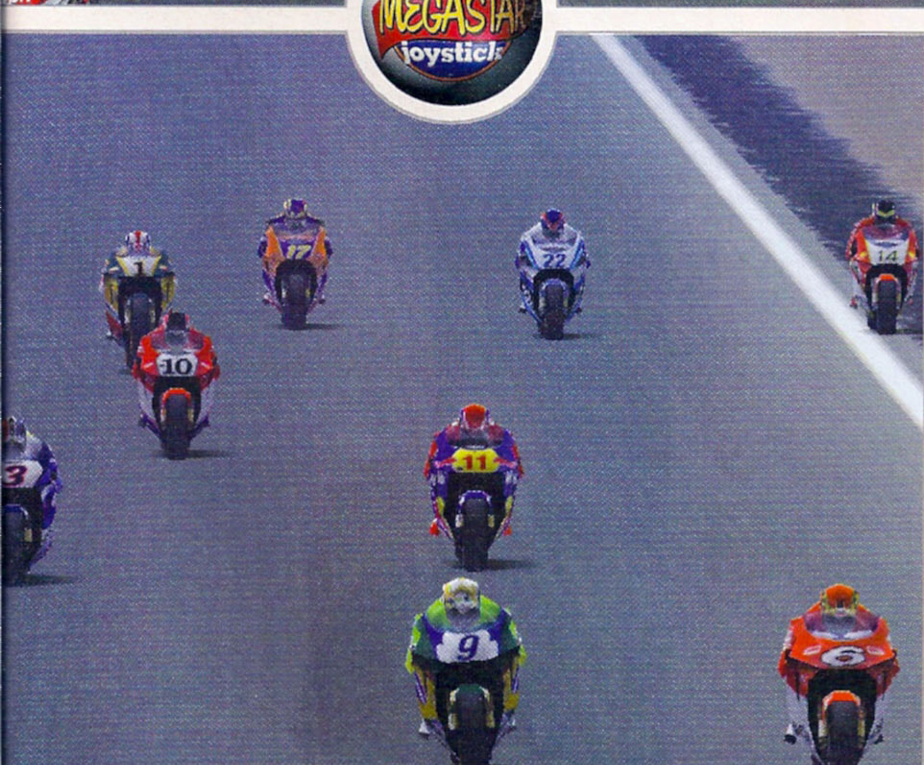














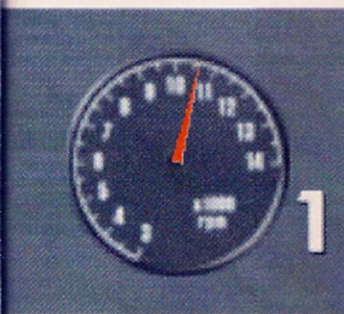
GP 500

Simulation de moto qui tue pour tous joueurs - PC CD-Rom

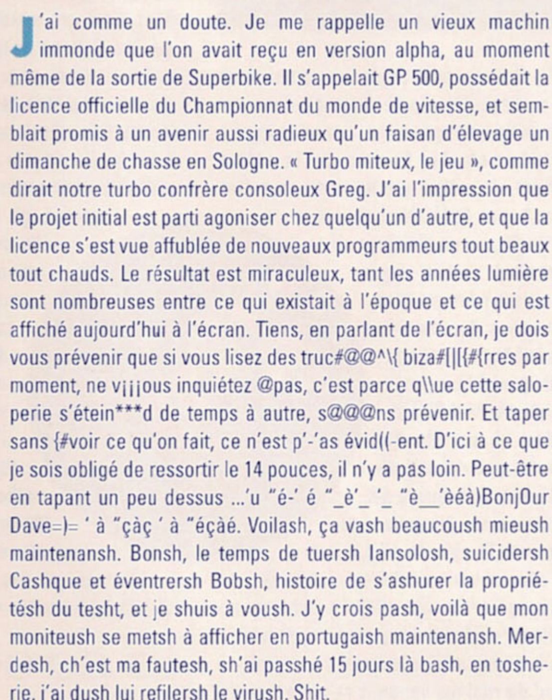
Record du tour :

Record officiel :

Alors que le mois de septembre est souvent synonyme de déprime pour le contribuable, l'étudiant et l'employé moyen, tout ne va finalement pas si mal que ça en France. Microprose a en effet le bon goût de nous sortir une simulation mijotée aux petits oignons, et tout d'un coup, la vie n'est plus si pourrie que ça.



J'ai comme un doute. Je me rappelle un vieux machin immonde que l'on avait reçu en version alpha, au moment même de la sortie de Superbike. Il s'appelait GP 500, possédait la licence officielle du Championnat du monde de vitesse, et semblait promis à un avenir aussi radieux qu'un faisan d'élevage un dimanche de chasse en Sologne. « Turbo miteux, le jeu », comme dirait notre turbo confrère consoleux Greg. J'ai l'impression que le projet initial est parti agoniser chez quelqu'un d'autre, et que la licence s'est vue affublée de nouveaux programmeurs tout beaux tout chauds. Le résultat est miraculeux, tant les années lumière sont nombreuses entre ce qui existait à l'époque et ce qui est affiché aujourd'hui à l'écran. Tiens, en parlant de l'écran, je dois vous prévenir que si vous lisez des truc#@@^\{ biza#[|[{#{rres par moment, ne v¡¡¡ous inquiétez @pas, c'est parce q\\ue cette saloperie s'étein***d de temps à autre, s@@@ns prévenir. Et taper sans {#voir ce qu'on fait, ce n'est p'-'as évid((-ent. D'ici à ce que je sois obligé de ressortir le 14 pouces, il n'y a pas loin. Peut-être en tapant un peu dessus ...'u "é-' é "_è'_ '_ "è__'èéà)BonjOur Dave=)= ' à "çàç ' à "éçàé. Voilash, ça vash beaucoush mieush maintenansh. Bonsh, le temps de tuersh lansolosh, suicidersh Cashque et éventrersh Bobsh, histoire de s'ashurer la propriétésh du tesht, et je shuis à voush. J'y crois pash, voilà que mon moniteush se metsh à afficher en portugaish maintenansh. Merdesh, ch'est ma fautesh, sh'ai passhé 15 jours là bash, en tosherie, j'ai dush lui refilersh le virush. Shit.



Au secoush ! mon Biosh est Tosh

Nan, je déconne, c'était histoire de finir le premier paragraphe. Ha ha ha, qu'est-ce qu'on rigole, hein ? Je sais, je sais, la déconne, c'est notre truc. Toujours drôle, toujours le mot pourrir. Ha ha ha, pourrir, ha ha, elle est bonne celle-là, hein. Au fait, je vous ai déjà fait mon numéro de mime ventriloque ? Vous allez voir c'est super drôle aussi. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _. Hop, encore un numéro qui tue dans la boîte. Boîte de vitesse bien sûr, puisque nous allons parler mécanique. Merci, je sais, cette transition est superbe. Bon, je sens bien que vous commencez à vous lasser, que vous vous dites « ooh, le lourd », tout ça. Mais laissez-moi vous dire que c'est pas toujours facile pour nous, comiques francophones intermittents du spectacle. Ok, j'arrête. GP 500, donc. Il s'agit de la première initiative sérieuse pour porter sur nos écrans une simulation apte à nous faire oublier, un tant soit peu, Superbike World Championship. Nous allons ainsi nous plonger avec la délectation qui convient dans l'univers de la compétition motocycliste de 1998. On ne retrouve ici que la catégorie des 500 cm³, la plus puissante, limitant de ce fait le nombre de pilotes à 24. On retrouve bien évidemment les écuries en lice, officielles ou privées. Honda, Modenas, Muz, Yamaha, Suzuki..., toutes les motos sont là, et il ne vous reste plus qu'à choisir quel pauvre type va se faire virer pour vous laisser sa place. Hop, prenons celle du champion du monde en titre, Doohan, chez Honda. C'est celui dont le pilotage s'approche le plus du mien, en toute simplicité et modestie, bien sûr. Le premier qui dit que c'est parce qu'il s'est gaufré il n'y a pas longtemps a tout faux. Je parle ici de trajectoires, de courbes, de finesse, de dosage, de glisse, de doigté... la vraie vie quoi... et avec GP 500, il en faut, du doigté, même pour les pieds (beaucoup plus balèze à maîtriser, le doigté de pied).

1998, grande promo sur les gaufres

Après avoir admiré l'introduction bien pêchue (vidéo), un menu très tendance rock-d'jeunes-rebelz` s'affiche en même temps qu'un riff de guitare saturée se fait ouïr. Course simple, Championnat, Time Attack, Mulitjoueur, les différents







▲ La Motion Capture des pilotes est excellente, excepté pour les chutes.





REMARQUE :

À la demande de Captain Ta Race, je vous fais part ici d'une anecdote qui a traumatisé (à vie) notre soluceur de motard, en ce dimanche de grand prix à Imola. Le gueux a installé une petite télé à côté de son PC, et a ainsi pu comparer les deux images, réelles et virtuelles. À son grand enchantement, les positionnements de caméra étaient quasiment identiques, de même que les temps au tour. Une expérience qui a laissé des traces chez ce pauvre homme, qui, depuis, n'est plus le même. Alors, si vous pouviez faire un geste pour aider sa famille à l'entretenir... Merci d'envoyer vos dons à Fishbone - Opération Restore Hope for Ta Race - Joystick. Je m'engage à tout reverser à ses proches (Cetelem, Sofinco, Cofina, Cofidis...), moins les frais de dossiers et de roulement, bien sûr.

modes de jeu sont tous là. Pas vraiment originaux certes, mais difficile d'innover en la matière. Un rapide furetage dans les options permet de découvrir une première bonne surprise concernant le contrôle de la moto. Les freins avant et arrière sont gérés indépendamment, de même que le pilote peut être désolidarisé de la bécane. À vous de le déhancher plus ou moins à gauche ou à droite, ou de l'incliner en avant ou en arrière. C'est plutôt de bon augure pour l'aspect simulation et pour les poulpes, rapport au nombre de touches de contrôle que cette caractéristique implique. Le temps de régler les détails graphiques à leur maximum, et me voici sur la piste de Paul Ricard, représentant français des 14 circuits du championnat. Après tout, un peu de chauvinisme ne peut pas faire de mal, alors que la discipline est dominée par les usines japonaises et les pilotes non-francophones. Et puis en plus, c'est l'heure de l'apéritif... Ok, elle est vraiment foireuse celle-là, désolé. Bon, le ciel est dégagé, les motos prêtes à démarrer au passage du feu au vert. Hop, j'enclenche la première un peu tôt et je vole le départ sous les yeux médusés (rapport au poulpe) de Biaggi, ce vieux renard de rital qui vendrait sa mère pour la victoire. Malgré le « stop and go » dont la direction de course m'affuble aussitôt, je ne mollis pas et continue à accélérer à fond. L'embrayage (automatique) patine jusqu'à l'approche de la zone rouge, la roue avant se délestant sans demander son reste.



Ayant une foi certaine en l'avenir depuis que j'ai lu un livre de Paco, mon côté optimiste me persuade de passer la seconde, la roue avant toujours dirigée vers le ciel. Le premier virage pointe alors le bout de son épingle, et quelque chose me dit que la situation va brusquement s'assombrir. Alors que la décélération fait reposer la roue avant sur la piste, il est maintenant évident que toute tentative de prendre le virage relève désormais du rêve. À force de freiner de la roue arrière, celle-ci se bloque, embarquant la moto dans une glisse aussi esthétique que la chirurgie qui sera nécessaire au pilote, après avoir percuté violemment la glissière de sécurité. La moto vole dans tous les sens, le pilote fait le zébulon, tandis que le reste de la meute me redouble dans un tonnerre de tondeuses kittées. Oui, les deux temps, ça fait toujours un bruit de tondeuse, même celle de 180 chevaux. Le bruit des moteurs n'est, du coup, pas forcément très beau, mais au moins, il est réaliste. Quelques secondes plus tard, la victime mécanique et organique disparaissent de la piste pour réapparaître miraculeusement sur le bord de la piste, sans aucune avarie ni blessure. Argh. J'espère qu'un jour, les constructeurs comprendront qu'autoriser leur véhicule à afficher des dégâts après s'être pris un mur à 200 km/h dans un jeu n'est pas systématiquement préjudiciable à leur image. En attendant, ce n'est pas le cas, et excepté l'usure des pneumatiques, rien ne s'abîme ni ne se tue dans le monde virtuel de GP 500.

Le paradis des motards

En tout cas, cette première gaufre a au moins eu le mérite de clairement revendiquer le caractère simulation du soft, même s'il existe un mode arcade pour les ceusses qui ont un peu de mal avec les notions de pilotage. À l'instar de Superbike, il faudra apprendre à anticiper les trajectoires, repérer les points de freinage au centimètre près, doser les accélérations sur l'angle, et surtout, surtout, ne pas hésiter à faire glisser la moto. Sur ce point, GP 500 a préféré mettre l'accent sur le gameplay plutôt que sur le « no-compromise ». Vous pourrez vous permettre de déraper comme un malade, de l'avant ou de l'arrière, pour autant que vous sachiez vous arrêter à temps. Avec un peu d'habitude, c'est un vrai régal que de rentrer dans un virage en glissant de l'avant, puis de déraper de l'arrière après avoir passé l'apex, et enfin de sortir du virage en wheeling à la réaccélération. Jouer au volant est, à mon goût, la meilleure solution pour obtenir la finesse de pilotage nécessaire à une conduite de pro. Cependant, il faut saluer la très bonne gestion du clavier, qui permet de piloter dignement au bout d'une dizaine de minutes de prise en main. Toujours dans un esprit d'accessibilité, les sor-



▲ Les roues avant auraient pu être plus violentes.



Plus accessible que Superbike World Championship.



L'I.A. est plutôt bonne, dommage que les collisions soient foireuses. ▲

ties de piste n'entraînent pas systématiquement la chute. Il suffit la plupart du temps de redresser la moto pour éviter de tondre le gazon avec les dents, et les contacts avec les glissières sont de même bien courtois : si l'angle d'impact n'est pas trop important, vous rebondissez, tout simplement. Ce côté n'est bien évidemment pas réaliste pour un sou, mais je le répète, cela profite à fond au gameplay. On restera donc indulgent, pour le coup. Les roues avant sont réalisables, bien qu'un peu timides à mon sens. Normalement, écraser le levier du frein sans le relâcher devrait lever la roue arrière jusqu'à faire passer le pilote par-dessus bord. Ici, la roue ne se lève que modestement, et encore, en fin de freinage, pratiquement à l'arrêt. Dernier détail, qui n'est malheureusement pas implémenté, la possibilité de faire des burns. D'accord, ça ne sert à rien d'autre qu'à frimer devant les potes, mais ça fait partie des choses que l'on peut faire avec une bécane. Pour le reste, le comportement de la moto est sans reproche. Une fois la nécessaire période d'adaptation passée, on prend un maximum de plaisir à emmener la moto au-delà du raisonnable, en frôlant constamment la lame du rasoir. En ce qui concerne la possibilité de diriger séparément le pilote et la moto, son principal mérite est celui d'exister. À la limite de l'injouable, seuls les possesseurs de stick à coolie hat pourront éventuellement tirer parti de cette option, et encore. Bref, mieux vaut rester dans le mode automatique, quitte à sacrifier quelque peu son amour propre de pilote. De plus, je ne suis pas sûr que l'on puisse aller beaucoup plus vite avec cette option. Ah merde, j'ai failli oublier. Les roues arrière sont très facilement dosables, bien plus que dans Superbike, ce qui en ajoute encore au spectacle. Argh, j'ai encore failli oublier un autre truc... Faudrait que je pense à me réapprovisionner en poisson pané... Pour vous aider, des icônes s'affichent afin de vous prévenir lorsque la moto est en train de déraper, ou bien lorsqu'il faut commencer à freiner. De plus, un schéma vous indique la température de vos pneus, histoire de ne pas vous faire surprendre en cas de surchauffe ou de froideur des boudins.





Graphisquement pas pourri

Jusque-là, Superbike était l'unique référence en la matière, et de loin. Eh bien tout a une fin, puisque du point de vue de le graphisme, l'amateur de les belles choses ne sera pas déçu. Tout d'abord, alors que Superbike ne daignait afficher que du 800*600 en 16 bits au maximum, GP 500 se la donne et autorise les résolutions les plus outrageantes. Si votre carte et votre moniteur l'autorisent, le 1600*1200 en 24 bits sera au rendez-vous. Mais ne serait-ce qu'en 1024*768, les textures sont déjà un pur régal pour les yeux. Les combinaisons et les casques sont impeccables, très détaillés, même à 30° sans prélavage. Les couleurs, bien choisies et riche en contrastes, permettent de reconnaître à coup sûr les pilotes, pour peu que l'on connaisse les versions originales humanoïdes. De plus, les membres sont bien ronds, exceptés les pieds et les mains, un poil carrés. Les carénages, bourrés de sponsors divers, sont de la même façon un modèle du genre. Impeccables, travaillées, détaillées, voilà quelques adjectifs qui caractérisent assez bien les textures. En ce qui concerne les pièces de motos, on regrettera la surprenante absence de la chaîne et du guidon, en vue externe. Sinon,



▲ Le bonheur, c'est simple comme une vue interne. Par contre, tous les tableaux de bord se ressemblent.



◀ Les roues arrière, aussi dosables que spectaculaires...

Des icônes vous indiquent la température des pneus, le moment de freiner, ou bien un éventuel décrochement des pneus. ▼





TIPS TECHNIQUE :

Mieux vaudra limiter le nombre de concurrents plutôt que de baisser la qualité visuelle pour améliorer le framerate.



Un p'tit coup d'œil à l'arrière pour se mettre la pression... ▼



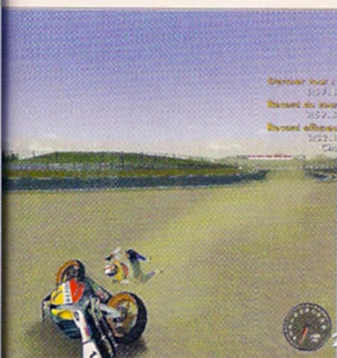
tout y est, des disques de frein au pot d'échappement, en passant par les fourches et le bras oscillant. L'œil averti remarquera même des vis sur les flans de carénage, ce qui est quand même chiadé. À noter également la très bonne qualité des roues, bien rondes (oui, bon...), bien qu'un peu plates vues de profil. Beau en vue externe, le soft enfonce encore un peu plus le clou en vue interne. Le tableau de bord est jouissif, tout simplement. D'ailleurs je jo.. . Euh...non rien, oubliez ça. Outre le compteur du régime moteur, un témoin lumineux pour le rupteur, un afficheur LCD multifonction (un bouton permet de changer l'information affichée, la grande classe), GP 500 gère les mains du pilote. Cela signifie que l'on voit la main droite tourner la poignée et tirer le levier de frein, tandis que la main gauche s'occupe du levier d'embrayage pour les départs et les rétrogradages. C'est non seulement innovant, mais également très bien fait. De ce fait, cette vue vous propulse encore un peu plus dans une combinaison de cuir, mais cela se paye par une difficulté de pilotage accrue. En effet, dans le mode « tête du pilote », vous n'êtes pas dans l'axe du virage, mais complètement décalé. Pas évident de prendre les bonnes trajectoires dans ces conditions. Heureusement, une vue interne avec l'axe de vision centré sur la roue permet de jouer un peu plus facilement, mais du coup, on a littéralement l'impression d'être par terre dans un virage. Si vous avez le courage de vous entraîner dans cette vue, les sensations visuelles de GP 500 seront alors très proches de celles que vous ressentez sur une vraie moto. Le seul aspect graphique quelque peu en retrait concerne les circuits, qui, bien que de bon goût, s'avèrent bien « vides ». Ça manque de détails, de bâtiments, de machins, de trucs et de bidules. Seuls le tracé de la piste et les vibreurs sont exempts de critiques, car fidèles aux originaux. Sur ce point, Superbike était bien mieux loti, incontestablement.

Du code aux bons œufs frais

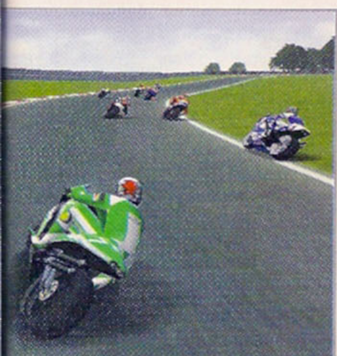
La réalisation de GP 500 n'est pas en reste, même si la version bêta utilisée aujourd'hui pose encore quelques problèmes sur certains points. Le plus flagrant concerne les collisions entre les motos et les pilotes, qui s'avèrent comiques lorsque les véhicules se passent littéralement à travers, lors des dépassements (roue avant dans roue arrière). De même, il n'est pas rare que votre moto, couchée sur la piste après une chute, n'handicape absolument pas les autres coureurs, puisqu'ils passent une fois de plus à travers, quand il ne la repousse tout simplement pas. Ces bugs ne sont pas systématiques, mais néanmoins bien présents, et on espère que la version finale sera débarrassée de ces purges. Dans la catégorie des absences remarquées, la météo. Le ciel s'assombrit certes plus ou moins, mais aucune goutte ne daigne pointer le bout de sa molécule sur le bitume. C'est con. Puisque nous en sommes à l'énumération des critiques, il est également bien dommage qu'aucune télémétrie ne soit disponible. Cela signifie que tous les réglages devront s'effectuer au pifomètre, chose à la limite de l'infaisable, principalement en ce qui concerne les suspensions. Les autres paramètres sont plus aisés à appréhender, à l'instar du réglage moteur qui se limite à choisir parmi trois courbes d'allumage. Soit vous bénéficiez du couple, soit de la puissance, soit d'un mélange des deux. L'écran de la démultiplication permet d'ajuster les pignons, couronnes, et autre rapports de boîte. De plus, un indicateur vous informe tout de suite de la vitesse de pointe maximale que vous pourrez atteindre avec vos réglages. Les configurations d'origine sont toutefois suffisamment performantes pour que le pilote de passage n'ait pas besoin de se plonger les mains dans le cambouis pour briller en société. L'animation des pilotes est excellente, tout du moins en ce qui concerne leur comportement sur la moto. Ils se déhanchent comme des dieux, plongent et se relèvent avec souplesse, se retournent pour voir ce qui se passe derrière eux, passent d'une position à une autre sans à-coup... Bref, rien à dire sur ce sujet, c'est du bon boulot. Ça se gâte un peu au niveau des chutes, car les pilotes s'avèrent crispés, même s'ils secouent la tête de dépit en fin de glisse. On aurait également aimé trouver des gestes qui sortent de l'ordinaire, à l'instar de Superbike, comme lorsque deux pilotes se touchent et lèvent un bras rageur pour

JOUABLE SUR PENTIUM 200 + CARTE 3D
DÉVELOPPEUR MELBOURNE HOUSE AUSTRALIE
EDITEUR MICROPROSE
TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	16
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	16


Voilà ce qui s'appelle tenter une trajectoire optimiste.





TIPS JEU : Anticipation des trajectoires et dosage du freinage sont les deux mamelles du pilote moderne.

s'engueuler, relèvent la moto après une chute, ou qu'il sortent les pieds pour ne pas perdre l'équilibre. En cas de victoire, les pilotes lauréats lèvent bien quelques mains en guise de contentement, mais rien de plus. En un mot, la Motion Capture est classe, mais manque de fantaisie.

Point trop de concurrents ne faut

La machine du test est un PII 300 équipé d'une TnT2. Dans cette configuration, le 1280*1024 ne pose pas de problèmes avec tous les détails à fond et 12 concurrents. L'impression de vitesse est très bien rendue, notamment en vue interne, et rouler à 300 km/h sur un deux-roues procure sa dose de sensations. Avec tous les participants, à savoir 24, les choses sont déjà plus délicates. Bien que le soft reste tout à fait jouable, l'animation devient saccadée et du coup, la simu perd de son charme. C'est pourquoi il ne faudra pas hésiter à faire les sacrifices nécessaires pour atteindre la fluidité souhaitée. Plutôt que de baisser le niveau des détails, mieux vaudra restreindre le nombre de motos. Sur le plan des effets spéciaux, le plus remarquable concerne le très beau reflet lumineux sur le carénage des engins et le casque des pilotes. Les sorties de piste occasionnent des nuages de sable ou de poussière bien ficelés, les dérapages s'occupant, eux, de laisser des traces de gomme sur la piste. Le jeu des suspensions est tout à fait excellent, fourches et amortisseurs jouant leur rôle de façon très convaincante. Enfin, il me reste à vous parler du mode replay, pas démentiel en raison du manque cruel de caméras. En effet, une seule vue télé en plus des 4 vues d'origine (2 externes, 2 internes), ça fait un peu léger. Le mode réseau autorise jusqu'à 16 joueurs simultanément, mais je n'ai essayé la bête qu'avec un seul autre pèlerin, Cap'tain Ta Race himself. Si tout s'est bien passé en terme de lag et de framerate, nous avons cependant remarqué une tendance à un affichage de l'adversaire par à-coups lorsque nous nous trouvions côte à côte. Si ce détail n'est pas réglé dans la version définitive, cela risque d'être inquiétant pour ceux qui essaieront de jouer à quatre ou plus. Qui vivra verra. En attendant, GP 500 est une simulation incontournable qui saura vous faire oublier tous ces petits défauts. Quant à savoir si le jeu est meilleur ou non que Superbike, je dirai ceci : plus beau, moins élitiste, par certains côtés moins complet, plus par d'autres, mais au final bougrement amusant. En clair, que vous ayez Superbike ou non, vous ne serez pas déçu par cette simu. Si la note est inférieure, c'est simplement parce que Superbike avait vraiment innové à son époque, ce qui n'est pas la cas de GP500. Rien de plus. Voilà, je vous laisse, faut que j'aille moucher Cap'tain sur Paul Ricard...

Fishbone




La vue télé permet d'admirer des actions de folie. Ici, Doohan en plein inter'.



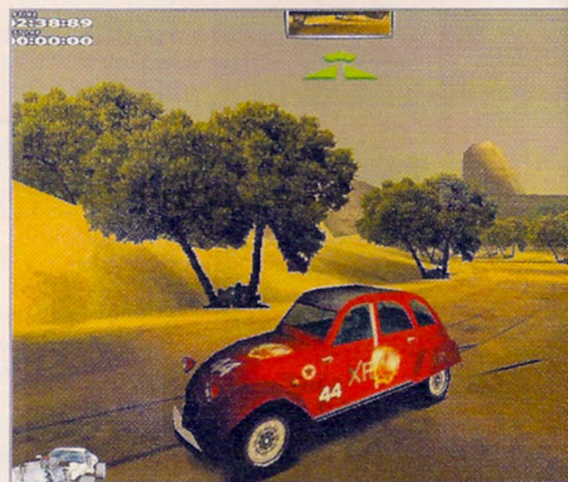
+ Un graphisme à couper le souffle.
+ Une vue interne qui déménage.
+ Le bon goût et le bien programmé général.
- Des collisions approximatives (sur la bêta).
- Pas de météo, ni de télémétrie.
- Pas de gestion des volants et joysticks Feedback.

EN DEUX MOTS

À l'instar de Superbike, GP 500 n'a pas profité de sa licence officielle pour sombrer dans la facilité. Ce jeu est un petit bijou, beau, bien réalisé et accessible. De ce fait, on ne lui tiendra pas rigueur de ses quelques défauts, finalement assez peu nombreux en regard de toutes ses qualités.

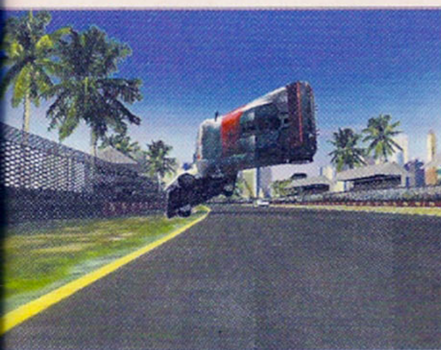
TECHN. 89 DESIGN 90 INTÉRÊT 91

Développé par l'équipe allemande Synetic, Excessive Speed est la suite de N.I.C.E. Oui je sais, ça n'est pas logique, mais que voulez-vous, ils ont du mal avec les noms...



Excessive Speed

Courses automobiles arcade pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ *Les accidents sont parfois spectaculaires.*



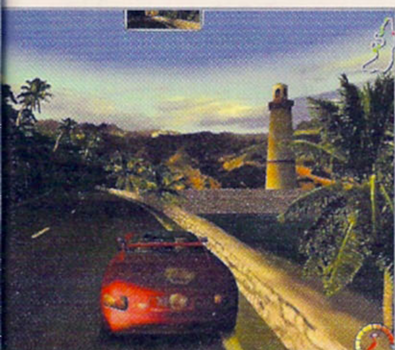
C'est le genre de chose qui me fera toujours rire. Qu'est-ce que vous croyez, c'est compliqué de trouver un titre à un jeu. Pour celui-ci, en tout cas, ça n'a pas été simple. Au départ, cette suite de N.I.C.E. devait s'appeler simplement N.I.C.E 2. Vous le connaissiez ce jeu, vous ? Ah, moi non plus, en fait. Finalement, ça n'était pas une si bonne idée de l'appeler comme ça, on dirait. Depuis, le nom est devenu Breakneck, mais ça ne devait toujours pas plaire aux têtes pensantes, puisque c'est un jeu qui s'appelle Rush'n Shoot dont Fishbone a fait la preview. Et puis soudain, l'illumination : « Excessive Speed ! ! ! ! Génial ça, coco. Là c'est sûr, c'est définitif, on s'arrête maintenant. Juré ». Ouf, enfin ! Excessive Speed donc, est un jeu de courses de... Mais... Attendez... Ça vient de me revenir, là. Je voudrais pas avoir l'air de foutre la merde, hein, mais il existe déjà un jeu du nom d'Excessive Speed. On l'a même testé dans le Joystick n° 101. Je... euh ..., désolé les gars. J'en étais où, moi ? Ah oui, Excessive Speed - enfin, celui-là, pas l'autre - est un jeu de courses automobiles en 3D, très orienté arcade. Le programme est alléchant : de la célèbre Deux-Chevaux à la Formule 1 en passant par le car de touristes japonais, plus de 50 véhicules sont proposés. On retrouve la même diversité dans les 24 parcours disponibles : circuits de Formule 1, route touristique le long des ravins alpins, ou encore piste crapahuteuse parmi les pyramides du désert... il y en a pour tous les goûts. Plusieurs types de courses sont disponibles. Il est même possible de courir avec des voitures armées à la Mad Max. Les modes de jeu ne sont pas en reste, puisqu'en plus du simple mode Arcade, on a droit à une partie Gestion de carrière avec recherche de sponsors, achat et location de voitures, calendrier des courses, et bien d'autres choses encore. Pour vous retrouver dans tout ça, une interface remarquablement bordélique ne vous aidera pas beaucoup. En tout cas, c'est sûr, l'impression de vitesse est bigrement au rendez-vous. Excessive Sped est un titre qui lui va comme un gant. J'allais dire qu'il n'a pas volé son nom, mais finalement... Enfin, on se comprend.



2 CV ou Ferrari

Fromage ou dessert, boire ou conduire, Arcade ou Standard, que choisir ? C'est devant ce cruel dilemme que l'on se trouve au lancement d'Excessive Speed. Prenons les choses dans l'ordre et commençons par le mode Arcade. Si, si, je vous assure, c'est dans l'ordre. Pour les plus pressés, vous pouvez opter directement pour une course simple. Dans ce cas, il ne vous reste qu'à sélectionner une voiture, un circuit, et en piste ! On retrouve évidemment un mode Time attack où il faut se battre contre son propre chrono, matérialisé par une voiture fantôme. C'est le moyen idéal pour améliorer ses temps et affiner ses trajectoires. Pour pouvoir avoir accès à tous les véhicules et tous les circuits, il faudra entamer une partie Arcade complète. Rien que du très classique ici : au fur et à mesure que vous gagnez des courses, vous gagnez le droit d'utiliser de nouvelles voitures et de nouveaux parcours. Là où ça commence à être un peu moins vu et revu, c'est dans la panoplie des 50 véhicules disponibles. Chaque course se déroule entre gens du même monde, ce qui évite de faire cohabiter un poids lourd et une Formule 1 dans la même épreuve. La classe Premium regroupe les voitures puissantes comme les Lamborghini ou les Ferrari, tandis qu'on retrouvera les voitures de collection telle l'Aston Martin DB5 de James Bond dans les Classics. Formule 1, karts, camions et bus sont répartis dans leur catégories respectives. Plus rigolo, on a le droit à un florilège des voitures pourries dans la classe Bonzaï, comme une Traban, une Fiat 500, ou même une Deux-Chevaux. Et enfin, comme si ça ne suffisait pas, des voitures puissamment armées sont disponibles, ce qui, vous vous en doutez, change quelque peu la physionomie de la course. C'est vrai que le jeu est arcade, et il ne faut pas s'attendre à un comportement réaliste des voitures. Pourtant, les développeurs ont gardé l'esprit de chaque véhicule, et la conduite est réellement différente de l'un à l'autre. Il ne va pas falloir oublier de prendre un peu d'élan pour franchir une côte avec la Traban par exemple. De la même façon, les bruits de moteur ont été samplés à partir des vrais. Même si le résultat n'est pas époustouflant, j'ai nettement reconnu le bruit de la deudeuche et son klaxon caractéristique. Eh oui, tant qu'à faire, les développeurs ont modélisé les sons des avertisseurs sonores aussi. Du coup, je me retrouve comme un



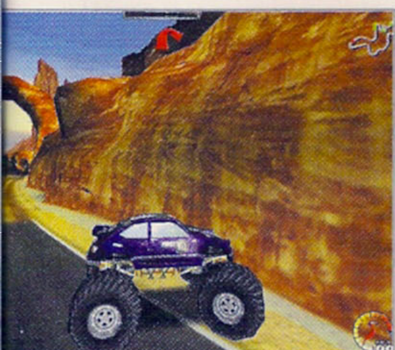




▲ Un circuit au milieu d'une base aérienne.



▲ Eddi, la tête à claques.



crétin en train de klaxonner à tout bout de champ avec ma deux pattes en traversant les villages. Bien qu'arcade, le comportement des voitures est agréable. Garder le pied au plancher n'est pas forcément une bonne idée pour finir une course dans les temps. Quoique, avec une coccinelle sur le circuit de Formule 1 de Spa Francorchamp, ça passe tranquille, mais essayez pour voir avec la McLaren sur les routes sinueuses de Corse. Les voitures dérapent dans les virages ; et surtout, ce qui va vous envoyer dans le décor, c'est qu'il arrive aux véhicules rapides de s'envoler sur plusieurs mètres après avoir roulé sur une bosse un peu trop relevée. Si ce petit vol plané vous a par chance laissé sur la route, il reste encore à espérer que votre voiture ne s'est pas retournée dans les airs. Effectivement, il n'est pas rare de faire des tonneaux, ou même de se retrouver sur deux roues pendant cent mètres en priant pour que cette bon Dieu de voiture ne se renverse pas. Ça fait quand même huit fois que j'essaie de passer cette course, ça va suffire, là. La gestion des collisions n'est pas terrible : c'est relativement pénible de se retrouver stoppé net contre un obstacle du décor, alors que seule la roue avant gauche l'a effleuré, et encore, le décor était dans son tort. D'ailleurs, les routes étant quasiment toutes bordées d'arbres, les développeurs ont eu la judicieuse idée d'inclure par défaut une option pour que l'on puisse passer à travers. Ça n'a rien à voir, mais un peu quand même. À noter que c'est aussi la solution utilisée par le ministère de l'Équipement en France, qui coupe les arbres « dangereux » sur le bord des routes. De la même façon, les chocs avec les autres voitures ne rendent pas forcément l'effet escompté. On essaiera donc de les éviter autant que possible, ceux-ci ne faisant généralement que vous ralentir. Arcade oblige, des flèches de couleur, en surimpression sur l'écran, vous indiquent la direction et la courbure du virage à venir. La couleur de la flèche (qui va du vert au rouge) varie suivant la vitesse à laquelle vous abordez le virage. Les pilotes adverses font leur course en essayant plus ou moins de ne pas vous rentrer dedans. Certains vont même jusqu'à klaxonner pour prévenir que si vous ne vous poussez pas, vous allez dégager. Il est bien entendu possible de régler le niveau de vos adversaires, qui, par défaut, est en mode dynamique. C'est-à-dire que si vous avez trop de retard, les autres vont vous attendre, tandis qu'au contraire, si vous prenez le large, vos poursuivants verront leur voiture subir un coup de boost. Le retour de force est géré, et ça devient sportif à conduire avec un volant, les créateurs d'Excessive Speed n'ayant pas lésiné sur les effets implémentés. Néanmoins, même au clavier, le jeu se laisse prendre en main sans problème.



Mais que fait la Sécurité routière ?

J'ai rarement senti une telle sensation de vitesse. C'est bien simple, il m'est parfois arrivé de lever le pied car je me faisais peur. Évidemment, cela dépend de la voiture que vous choisissez. Avec le bus, en haut d'une côte, on sent moins bien le vent dans les cheveux, forcément. Les programmeurs ont fait là du beau boulot, surtout qu'ils n'ont pas sacrifié la qualité graphique au détriment de la vitesse. Les voitures sont bien modélisées, quoiqu'un peu anguleuses, leurs textures comportent une sorte de reflet du plus bel effet. Le jeu est capable de monter aussi haut en résolution que votre carte graphique le permet, sous Direct 3D, et cela en 16 ou 32 bits. Les 24 circuits présents vont vous balader aux quatre coins du monde, de Hawaï à l'Australie, en passant par l'Égypte, l'Arizona, ou encore plusieurs pays européens. Vous pouvez le vérifier sur les photos d'écran, les couleurs et les décors sont bien choisis, et il m'est arrivé plus d'une fois de me crasher en admirant le paysage d'un œil un peu trop attentif. Les effets météo sont aussi au rendez-vous, comme la pluie, la neige, le brouillard, ou la nuit (si tant est que la nuit soit aussi un effet météo). Dommage que la conduite change si peu en fonction du revêtement du sol, à peine plus glissant sur route verglacée. Il est souvent possible de faire un peu de hors-piste, mais n'espérez pas y trouver des raccourcis : une seule roue en dehors de la route, et vous verrez votre vitesse chuter. À réserver aux flâneurs et aux touristes donc, mais sachez que les circuits sont modélisés sur une bonne largeur, c'est-à-dire qu'il est possible de se balader dans les décors. J'ai bien été faire un tour sur les plages des circuits corses, mais impossible de trouver des paillotes.

Pour rallonger la sauce, les circuits sont jouables aussi bien à l'envers, qu'en mode miroir, ou même qu'en mode miroir à l'envers. Pour tous ceux qui ont fini les circuits dans tous les sens, ou qui veulent un jeu plus complet, il existe aussi un mode de gestion de carrière. Dans la peau d'un pilote amateur, il va vous falloir franchir les étapes vers la fortune, la gloire et la célébrité. La première étape à laquelle vous devrez vous atteler, c'est la fortune. En effet, vous avez l'air malin dans le championnat, alors que vous n'avez même pas de voiture, et pas un sou pour en acheter une. En route pour la chasse aux sponsors : à vous de négocier un contrat judicieux. Votre sponsor ne vous donne pas son argent pour vos beaux yeux, il y met des conditions de résultats, entre autres une place minimum par course. Une fois le contrat signé, vous voilà riche : à vous la célébrité maintenant. Tout d'abord, un coup d'œil aux trois championnats disponibles, qui correspondent chacun à une catégorie de voitures : Premium (voitures de sports modernes), Classic (modèles



JOUABLE SUR PII 233 + CARTE 3D
DÉVELOPPEUR SYNETIC ALLEMAGNE
NBRE DE JOUEURS 8
EDITEUR UBI SOFT
TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
IPX	8
INTERNET IP	8







C'est une peu le fouillis dans les menus.



Le bus n'est pas très agréable à conduire.



de collection) et Bonzai (voitures de pauvres). Bien entendu, pour participer à un championnat, il vous faut la voiture adéquate. Voilà à quoi va vous servir votre argent, acheter des voitures neuves ou d'occasion, les équiper et les améliorer. Sans oublier qu'il va vous falloir aussi sortir des sous pour les voyages jusqu'au pays où se déroule la course. Pour vous faire des petits bonus lorsque les fins de mois sont difficiles, vous pouvez vous inscrire à des trophées. Ceux-ci comprennent les courses de superkart, de Formule 1, de camions, ou bien de monsters - les monsters sont des voitures normales montées sur des roues immenses. Ce ne sera pas la peine d'acheter forcément un véhicule pour chaque course. D'ailleurs, je reviens du marché, là : le kilo de Formule 1 est très cher cette année. Heureusement, il vous reste la solution de louer pour un week-end ces véhicules atypiques. Vous en voulez encore ? Quatre autre types de compétition seront accessibles. Dans le mode « chasse », une voiture lièvre prend le départ avec 10 secondes d'avance sur ses poursuivants, et ne doit jamais perdre la tête plus de 30 secondes, sinon la course est perdue. Vous pouvez au choix jouer le rôle du lièvre, plus lucratif, ou celui du chasseur, plus sûr. Nettement plus sûr même, dans la variante « chasse armée » ; mêmes règles, sauf que toutes les voitures possèdent un arsenal impressionnant. Des courses toutes bêtes sont possibles entre véhicules armés. L'arsenal comporte une vingtaine d'armes. Celles-ci vont des classiques flaques d'huile, mitrailleuses et autres missiles, aux plus originales, comme le marionator, qui réduit de 50 % la voiture adverse. Au chapitre des réjouissances hostiles, les malus ne sont pas oubliés : vous pouvez inverser les commandes de vos concurrents, ou diminuer de 70 % l'efficacité de leurs freins. Enfin, le dernier type de course disponible est le bien nommé deathmatch. Celui-ci se joue armé aussi, et le dernier à rester vivant empoche la cagnotte.

Eddi, ferme-la !

Le nombre d'options et de modes de jeu est impressionnant, et il serait très facile de ne pas s'y retrouver. Je ne vous rassure d'ailleurs pas, effectivement l'interface est le point noir du jeu. Je ne sais ce qu'avait dans la tête le gars qui a conçu les menus, mais ça ne devait pas être super clair dans son esprit. On s'y perd complètement : les boutons (pour accepter ou refuser) n'ont jamais la même forme d'un écran à l'autre, et ne sont jamais au même endroit. C'est une perpétuelle découverte. Parfois, on est perdu, et hop, au moment de faire Alt-F4, on découvre d'un coup un menu lorsqu'on passe la souris sur le bord droit de l'écran, et encore un autre qui apparaît à l'opposé. C'est un inextricable imbroglio à la Kafka, ces menus. J'ai dû mettre à peu près une demi-heure pour réussir à lancer ma première course en mode Carrière, et à peu près autant de temps à trouver l'endroit du menu où il était possible de quitter le jeu. En théorie, Eddi est là pour vous guider. Mais Eddi est vraiment un gros con, n'ayons pas peur de le dire. Déjà, il a une tête qui ne me revient pas avec ses yeux de fourbe, mais en plus, il passe son temps à faire de l'humour foireux. Vous voulez un exemple ? À chaque fois, oui, à chaque fois que vous voudrez charger une partie, il expliquera que non, il n'y pas de partie sauvegardée sur le disque. « Attendez, ah, si, en cherchant mieux, je viens d'en trouver une sur votre disque dur ». Voilà, c'était la sale blague d'Eddi du jour. Ah, et les conseils d'Eddi se résument à vous aider à choisir une voiture, puis à vous engueuler quand vous faites un mauvais résultat. Eddi, message personnel : « Je t'emmerde, va chier, je perds si je veux. » Voilà, c'est dit. Heureusement, il est possible de désactiver cette tête à claques aussi utile qu'un trombone Microsoft. Pour en revenir aux menus, je vous rassure quand même un peu, on finit par s'y faire. J'ai même réussi à trouver le menu des replays. Chaque course est enregistrée et sauvegardée sur le disque pour ensuite être visualisée sous différents angles, grâce aux multiples caméras. Malgré des défauts dans l'interface des menus, Excessive Speed n'en reste pas moins un bon jeu de voitures. Complètement orienté Arcade, il ne prétend pas être un simulateur automobile, mais permettra de longues heures d'amusement, grâce à ses différents modes de jeu, ses circuits variés et ses 50 véhicules disponibles. Le moteur graphique est parfaitement adapté, agréable à regarder, mais il restitue surtout très bien les sensations de vitesse.

Raspa



+ Sensations de vitesse.
+ Diversité des véhicules.
+ Moteur graphique.
- L'interface du mode Carrière.
- Eddi le mécanicien, censé vous aider.
- Collisions avec le décor.

EN DEUX MOTS

Jeu d'arcade plutôt que simulation automobile, Excessive Speed dégage une impression de vitesse saisissante. Une cinquantaine de voitures différentes, de l'Aston Martin à la Fiat 500, des modes de jeu variés, des circuits amusants et agréables à regarder, Excessive Speed est un bon jeu, malgré son interface pitoyable.

TECHN. 87 DESIGN 80 INTÉRÊT 83



C'est fou ce que les vampires sont à la mode, ces derniers temps. Ça doit être dans l'air du temps ; avec l'an 2000, on doit tous avoir des envies d'éternité.

Soul Reaver

Jeu de vampires (avec des moufles) pour tout public - PC-CD Rom



▲ *Résoudre des puzzles, avec des ennemis en même temps pourra devenir une gageure !*



▲ *À chaque entrée dans le domaine de l'un des frères, son symbole y figure. Celui-ci sera aussi repris sur les portes dimensionnelles.*

Il en aura fallu, du temps, pour développer Soul Reaver sur PlayStation. On peut affirmer, sans trop de risque, que ce jeu a réussi à exploiter totalement les capacités de la petite console grise... Quand on le voit tourner, on se demande ce qui pourrait mieux rendre, en un CD, sur une PS-X. Bon. Tout ça, c'est très beau et très flatteur, mais qu'en est-il de la version PC ?

Vampires ! Vous avez dit « vampires » ?

Soul Reaver est la suite de Legacy of Kain... Non, je dis ça pour les deux du fond qui suivent pas. Le truc, c'est que comme il a coulé pas mal de polygones sous les chips depuis ce premier opus, on est passé des deux dimensions d'un jeu au scrolling saccadé, à de la 3D accélérée bien comme il faut. Bref, les seuls rapports étroits avec Legacy of Kain auxquels on ait droit concernent seulement le background. Question de se faire une idée précise sur l'univers ouvert par Soul Reaver, il faut imaginer une planète Terre plus ou moins dévastée, sur laquelle règnent en maître Kain, et son cortège de « fils », tous vampires de leur état. Certes, il reste quelques humains, mais autant dire tout de suite qu'ils ont plus un rôle de nourriture qu'autre chose. La plupart d'entre eux sont en esclavage, mais on peut quand même en trouver quelques-uns en liberté (surveillée), plus ou moins tolérés, parce qu'il faut bien organiser des chasses à courre de temps en temps. Pour en finir avec ce tableau, sachez qu'une grande guerre a opposé, il y a très longtemps, les humains à Kain. Inutile de demander qui a perdu, ça ferait rire. Ce qui reste maintenant, ce sont de vastes champs de désolation, et une foule d'usines à la con, crachant dans le ciel d'énormes quantités de fumée, afin de masquer autant que faire se peut le Soleil à la nouvelle espèce dominante de la planète.



Des suceurs de sang, devenus, avec la force de l'âge, suceurs d'âmes, se réunissent pour discuter de la pluie et du beau temps...



Réunion de travail

On joue le rôle de Raziel. Tout commence, un beau matin de printemps pourri au ciel bas. Un colloque de suceurs de sang, devenus, avec la force de l'âge, suceurs d'âmes, se réunit pour discuter de la pluie et du beau temps, et on se demande bien pourquoi ils nous ont fait venir de si bon matin. Tout ça pour dire que ce jour-là, il faut manifestement pas faire chier Kain, président à vie éternelle dudit colloque. C'est d'autant plus bête, que c'est le jour choisi par Raziel pour présenter sa dernière invention à son président : la paire d'ailes dans le dos. Comme

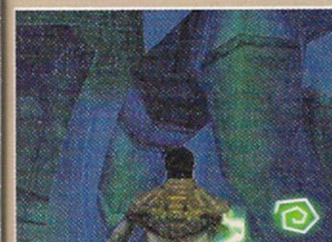


▲ Kain : boss de tout.

2 bons plans

Du plan matériel au plan de l'éthéré, on voit que la réalité bouge elle aussi. Certains endroits en deviendront plus accessibles.





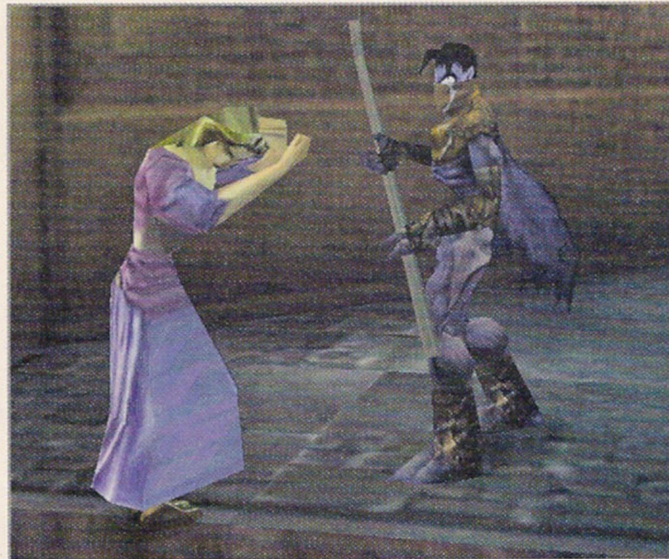
tous les dieux jaloux qui se respectent, Kain est furieux que Raziel ait eu cette trouvaille avant lui, et commence par lui arracher ces ailes qu'il a conçues, avant de le précipiter dans le vortex, là où il y a beaucoup d'eau, ce qui, pour les vampires, est l'équivalent d'un bon bain d'acide nitrique peu dilué pour un humain. Mmm... Plutôt douloureux. Le jeu commence on ne sait combien de centaines d'années après l'expédition de Raziel dans les chiottes de Kain. Animé par une volonté revancharde et par les pouvoirs d'un nouveau maître, qui lui servira aussi de guide et de mentor (tutorial, le mentor), il repart à la conquête de tout ce qu'il a perdu, en châtiant un à un ses « frères », qui, eux, ont acquis pas mal de pouvoirs, question de compliquer le jeu. Faire connaissance avec Raziel, c'est aussi faire connaissance avec la très grande souplesse du personnage, ainsi que la diversité de ses mouvements.

Élevé au (supplice du) pal

Ce qu'il est très important de savoir, et ce qui est aussi une très grande force du jeu, c'est qu'on évolue dans deux univers à la fois. Le premier est le plan éthéré. Il n'est pas possible d'avoir la moindre influence sur les objets matériels, et le temps y est suspendu, ce qui promet pas mal de tactiques et de manières de résoudre les nombreux puzzles et autres portes secrètes. Sur le plan réel, on se frottera à nombre de créatures toutes plus ou moins fantastiques, et le plus souvent immortelles. Il faudra donc les sonner suffisamment pour pouvoir s'approcher d'elles et les achever de nombreuses manières différentes. On pourra les empaler à l'aide d'un pieu, tuyau ou hallebarde trouvés ici et là, les balancer à la flotte, leur mettre le feu grâce à des torches, les pousser carrément dans des brasiers, ou encore se contenter de les lancer dans des rayons de lumière. Effet garanti. On remarque alors deux choses. Premièrement, passer d'un monde à un autre fait fortement morpher l'environnement - ce qui peut ouvrir un bon nombre de passages en élargissant des ouvertures ou encore en déplaçant des passerelles. Deuxièmement, la jauge de vie est différente d'un monde à l'autre. Dans le plan éthéré, elle reste stable, tandis que dans le plan matériel, elle diminue. Si on se retrouve sans vie dans le monde matériel, on est automatiquement projeté dans le plan éthéré. Et si on se retrouve sans énergie dans le plan éthéré, on revient alors au point de départ, sous le vortex. Il faut donc faire très attention à ces aspects du jeu pour soigner sa progression. C'est d'autant mieux que cela ajoute un aspect tactique à un jeu délibérément tourné vers l'action.



▲ Certains artefacts donnent plus de pouvoir à Raziel : ainsi, on peut, par exemple, avoir plus de vie, ou encore, plus de résistance.



▲ Des humains plus dociles peuvent être vampirisés bien tranquillement.

Ombres et brouillard

La météo ne prévoit toujours pas d'amélioration, le temps sera couvert sur toute la région, et quelques averses sont à prévoir. Au niveau de la qualité de l'air, Air Parif nous signale que tant que les usines continueront à tourner, la qualité de l'air sera toujours aussi merdique. Question ambiance, ça refroidit pas mal. C'est même franchement très glauque. On parcours un univers déchiré, éclairé par quelques reflets de la lumière du jour, et quelques torches et foyers parsemés dans des ruines sans fin. Et quelles ruines ! On pense à une architecture fin de siècle, poussée à l'utopique, puis laissée à l'abandon, genre post-Jules Verne destroy. Et le tout est d'autant mieux amené, qu'on peut monter la résolution très haut, sans pour autant ralentir le jeu. De fait, la profondeur de champ augmente et favorise un climat oppressant. C'est évidemment ici qu'on devra se promener. D'une étape du jeu à l'autre, on ira de donjon en donjon, le tout sans vraiment s'en apercevoir. Tout le jeu se déroule dans le même niveau, et, sans en avoir l'air, les différents décors se



▲ Zephon : boss de la cathédrale, le deuxième donjon.

JOUABLE SUR P200 CARTE ACCÉLÉRATRICE INDISPENSABLE ■ EDITEUR EIDOS
■ DÉVELOPPEUR CRYSTAL DYNAMICS GB ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1



Air Parif signale que tant que les usines continueront à tourner, la qualité de l'air sera toujours aussi merdique.



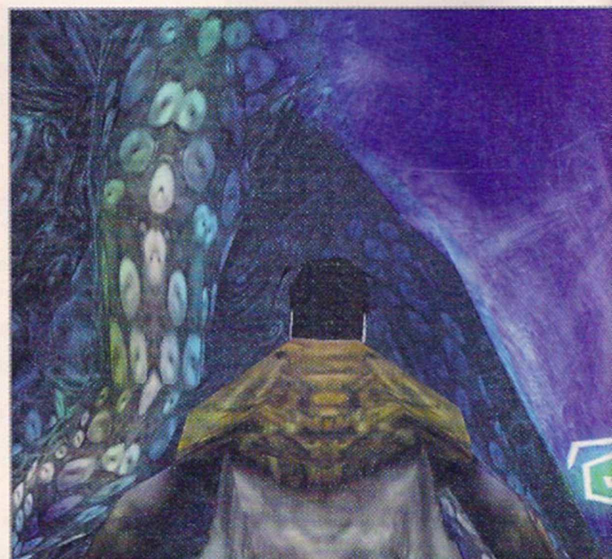
Le pal reste l'arme principale de Raziel. Si vous n'êtes pas assez rapide pour boire l'âme de votre victime, enlever le pal lui redonnera la vie.

chargent par accès fréquents au CD-Rom, sans aucun ralentissement, une fois de plus. Pour progresser dans l'aventure, il faudra résoudre beaucoup de puzzles, du genre blocs de pierre, comme dans Tomb Raider, mais l'existence de ceux-ci est beaucoup mieux étudiée, puisqu'ils se fondent habilement dans le background, et dans l'architecture ambiante. Évidemment, pour un joueur PC, ça sent le jeu de plate-forme, mais ce côté est agréablement servi par la souplesse du personnage, et par la richesse de l'environnement.

Copier-coller

Le monde de Soul Reaver est tellement vaste, que des portes dimensionnelles ont été placées à des lieux stratégiques, propres à chacun des domaines des frères de Raziel. Ainsi, à partir de l'une des portes activées au préalable, on peut se rendre devant une autre porte, si elle aussi est activée. C'est là que le bât blesse. Non qu'il s'agisse d'un défaut ; bien au contraire, c'est même très utile. Le problème, c'est que l'ensemble du système de sauvegarde est construit sur ces fichues portes. Ainsi, lorsqu'on recharge une partie, on se retrouve au point de départ du jeu, et on doit donc se taper tout le trajet, via les portes dimensionnelles, jusqu'à l'endroit où on a sauvegardé. C'est encore une idée pour allonger la durée de vie d'un jeu qui, au demeurant, n'en avait pas vraiment besoin. Certes, les développeurs nous disent qu'il s'agit d'éviter les « sauvegardes triches », mais au bout de cinq fois à faire le même trajet pour crever devant un boss, ce système devient terriblement énervant. On a vraiment l'impression d'avoir affaire à une bête transposition de la version PlayStation sur PC. Parmi les autres trucs qui énervent, on peut citer les cinématiques. Je ne parle pas de celles qui présentent les personnages au début du jeu, mais de celles intervenant dans le tutorial en particulier. Impossible de les zapper ! Et les explications qu'on reçoit sont tellement longues et alambiquées, que ce n'est pas l'envie qui manque d'y couper court. Il aurait été souhaitable de laisser le joueur libre d'interrompre des explications qu'il connaît déjà. Enfin, en face d'un monde aussi vaste, un compas ou une carte auraient été les bienvenus ; parce que lorsqu'on entend « va à l'est », on est quand même tenté de répondre « et il est où, ton putain de nord ? »... Enfin, comme à la base c'est un jeu console, un pad sera très utile. C'est pas trop grave, mais pour ceux qui n'en ont pas, il faudra investir.

Pete Boule



Le vortex : point de départ, et de retour après chaque sauvegarde.



Certains vampires se reproduisent en créant des cocons autour de leurs victimes.





+ Jouer sur deux univers parallèles.
+ L'esthétique du jeu et des personnages.
+ Le background et le scénario.
- Un peu trop axé plate-forme.
- Le système de sauvegarde, bon à être empalé en place de

EN DEUX MOTS

Soul Reaver est ce qu'on pouvait attendre de mieux de la part d'un jeu venant directement de la PlayStation. Malgré son aspect console et plate-forme, il n'en demeure pas moins un jeu complet et très agréable à jouer. Son ambiance est unique, et son background en captivera plus d'un.

TECHN.	DESIGN	INTERET
90	80	84

Ils sont une poignée de mercenaires sous vos ordres. Ils sont les champions du « monde libre » et vendent leurs services au plus offrant. Ils tuent sans ciller, car le bon côté est celui qui paye cash. Dieu merci, ces choses n'existent que dans les jeux... N'est-ce pas ?

Shadow Company

Wargame tactique/stratégie temps réel pour tout public - PC CD-Rom

▲ La touche F2 (reconfigurable) fait apparaître les statistiques de vos personnages. Notez qu'en fin de mission, les compétences qu'ils ont utilisées le plus montent de quelques points.

C'est parti et c'est mal parti. La dernière mission a sévèrement tourné au bide, avec en prime la tripaille qui s'échappe par le nombril de mes hommes. Les quatre survivants de ce qui fut ma fière équipe sont salement amochés et à court d'armes. Heureusement, il y a une bonne nouvelle : nous sommes en Angola, en pleine guerre civile. Autant dire que moi et mes hommes sommes là comme des poissons dans l'eau. Et voilà que nous découvrons un campement d'autochtones. Parfait. Allons faire nos petites emplettes. La perspective d'un murder-pique-nique remonte aussitôt le moral de mes troupes.

Je jette un dernier coup d'œil sur les statistiques de mes hommes. Lewis Underwood est le plus silencieux de tous et c'est un expert en corps à corps. Son Bowie Knife entre les dents, il s'approche en rampant d'un milicien de pacotille bien décidé à lui inculquer sur le vif les premières notions de Close Combat. Une bonne minute de crapahutage plus tard, l'Angolais tourne toujours le dos à sa mort et se détend les bras, endoloris qu'ils sont par le poids de sa kalachnikov. Lewis se lève et glisse sa lame sous le cou du soldat qui se débat mollement, puis s'écroule comme une chiffe dont s'échappe un borborygme glougloutant. Personne ne bouge. Silence. Les autres gardes continuent leur ronde sans avoir rien remarqué. Underwood fait



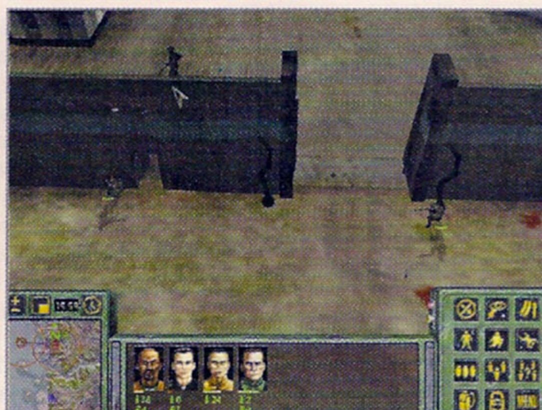
alors son petit marché sur le cadavre de l'Angolais engaulé : deux grenades, un fusil d'assaut soviétique de mauvaise facture, une arme de poing faiblarde... Tss... c'est toujours le problème quand on tue des pauvres, ces gens ne savent pas investir dans la qualité. Par contre, l'avantage évident de posséder maintenant une kalachnikov, c'est que nous ne manquerons plus jamais de munitions ; à croire qu'en Angola, les cartouches de 7.62 poussent mieux que le manioc.

Trente secondes et trois morts plus tard, mes quatre hommes sont totalement équipés et remis sur pied. Terminer cette première mission ne sera plus qu'une promenade de campagne. Nettoyage du camp, nettoyage d'une patrouille, et enfin destruction d'une batterie DCA. Les soldats qui gardent le camp se laissent tuer un à un sans faire preuve de curiosité : une grenade explose à 10 mètres d'eux, ils continuent leur patrouille sans se poser de question. Personne ne se met à couvert. Quand ils se décident à passer à l'assaut en hurlant, c'est un à un, comme les Golgoths dans Goldorak... tir au pigeon. Plus loin, les patrouilleurs que nous devons éliminer se baladaient en rang serré. Deux grenades bien lancées font voler leurs organes un peu partout dans la forêt. Quant à la batterie sol/air, il a bien fallu envoyer quelqu'un à l'abattoir, car elle était protégée par un nid de mitraille. Traverser à découvert en courant : John Emerson arrive à distance d'un jet de grenade et, là, criblé de balles, il balance son cadeau et s'effondre en état de choc. Coup de bol,

À croire qu'en Angola, les cartouches de 7.62 poussent mieux que le manioc.







Shadow Company se positionne intelligemment dans un créneau laissé vacant par Commandos, Rainbow Six et Hidden & Dangerous.

la déflagration fait sauter les missiles et les gardes avec, lui épargnant la mise à mort. Après quelques secondes, Emerson se relève, à la fois frais comme un gardon et à un point de vie d'y passer. Retour au pas de course au point d'extraction. Nous allumons des fumigènes pour signaler notre position... Fin de mission.

J'aime quand un plan se déroule sans accroc

Shadow Company se positionne intelligemment dans un créneau laissé vacant par Commando, Rainbow Six et Hidden & Dangerous. Et si les idées neuves se font cruellement rares, les progrès accomplis en matière d'interface, d'ergonomie et de graphisme compensent agréablement son manque d'innovation ludique : c'est un produit efficace, mais sans souffle créateur. La principale distinction que l'on peut faire entre Shadow Company et ses trois féroces concurrents réside dans la présentation du terrain des opérations. Comme dans Commando, nous sommes loin des unités que l'on dirige. Nous avons une vision globale, celle d'un dieu. Par contre, comme c'est le cas dans Rainbow Six et Hidden & Dangerous, nous naviguons dans un univers en 3D, et la troisième dimension n'est pas qu'un gadget mais un élément crucial du jeu. Les cartes sont tout en bâtiments, que l'on escalade pour obtenir le meilleur point de vue, en cuvettes idéales, pour dresser des embuscades, en miradors imprenables. Mais contrairement à ces deux autres jeux, le parti pris de la vision subjective (comme dans un Doom-like) est écarté, les unités que l'on joue sont des pions. Au final, le rendu est celui, très réaliste, d'un wargame tactique en 3D temps réel. On a parfois la sensation d'assister à quelque film de guerre particulièrement cru ou quelque documentaire effrayant sur l'abattage d'humains dans le tiers-monde.





◄ Le secret de la victoire : des attaques synchronisées, des feux croisés. Attaquer comme les taureaux chargent ne paye que rarement devant un ennemi en défense et supérieur en nombre... Aussi stupide soit-il, il sait tout de même tirer.

Les tireurs d'élite se feront de grands plaisirs, mais leur puissance est contrebalancée par l'encombrement artificiellement gonflé que prennent les munitions des fusils de snipe. Un choix ludique pertinent. ▼



Aujourd'hui, j'invente le test flou

Pas facile du tout d'évaluer Shadow Company. Deux gros défauts entachent ce jeu et il est impossible de savoir, primo, s'ils seront corrigés dans la version commerciale, et secundo, si ce n'est pas le cas, s'ils seront corrigés à travers un patch. Ces défauts, les voici : entre deux parties, les temps de chargement sont de l'ordre de cinq minutes. De quoi devenir marteau. Si vous fumez, prévoyez deux paquets de secours et une assurance vie. En plus, le jeu ne se prive pas de démarrer dès que la partie est chargée, ce qui oblige le joueur à rester comme un imbécile à contempler une barre de chargement. Il ne s'agit pas d'un problème lié à la lecture d'un CD gravé. Non, j'ai installé la totalité du programme sur mon dur. C'est juste une histoire d'optimisation du jeu... un problème que nous connaissons bien, depuis Sin (un patch de 30 Mo n'a pas changé grand-chose). Seconde lacune grave : l'Intelli-

■ JOUABLE SUR PII 300 + CARTE GRAPHIQUE DE SECONDE GÉNÉRATION ■ ÉDITEUR UBI SOFT
■ DÉVELOPPEUR SINISTER GAMES ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS SEUL OU EN RÉSEAU





gence Artificielle est déplorable. Voilà exactement ce que savent faire les ennemis : vous entrez dans leur champ de vision, ils donnent l'alerte, foncent sur vous jusqu'à arriver à portée de tir et vous canardent. Mais à quoi cela peut-il bien servir qu'ils donnent l'alarme si les autres continuent gentiment à suivre leur chemin de ronde ? Il n'y a aucune intelligence de groupe, on se croirait dans un Doom-like, et encore, les ennemis imbéciles de Shadow Company auraient fort à apprendre des Marines d'Half-Life. Ce défaut-ci sera-t-il corrigé ? Je l'espère fermement, mais impossible de noter le jeu sans tenir compte de cette faiblesse. Tout cela est d'autant plus regrettable que Shadow Company a tout d'un excellent jeu. L'interface, avant tout, est un exemple à suivre. Le nombre de touches est assez limité et pourtant, le nombre d'actions possibles est incroyable : couper des barbelés, escalader un mur, poser un explosif, ramper, avancer accroupi ou debout, en marchant ou en courant, conduire un véhicule, tirer de l'intérieur d'un véhicule, etc. Cette liberté est obtenue grâce à une interface qui fait beaucoup appel à des icônes apparaissant à l'écran. Par exemple, pour porter un cadavre, il suffit de cliquer dessus, et pour le poser, de cliquer sur un petit symbole apparaissant en bas de la photo de votre personnage, signalant qu'il a les bras chargés d'un corps.

Pas facile du tout d'évaluer Shadow Company : deux gros défauts entachent ce jeu, et impossible de savoir s'ils seront corrigés dans la version commerciale ou dans un patch.



Tout cela est extrêmement bien fait. La lisibilité de l'écran est, elle aussi, presque parfaite. C'est non seulement beau et d'un niveau de détails surprenant (quand on se prend à zoomer pour le plaisir), mais aussi parfaitement efficace. On comprend toujours ce qu'il se passe et, grâce à la caméra que l'on dirige en permanence, il est possible de puiser sur le terrain de jeu toutes les informations que l'on désire : position des ennemis, position d'éventuelles munitions, armes, véhicules, structures 3D des bâtiments et chemin idéal pour parvenir d'un point à un autre. Le réalisme n'est pas toujours au rendez-vous (soins quasi instantanés tant qu'il nous reste de ces miraculeuses trousses de soin, limousines ou camions dans lesquels on ne peut pénétrer qu'à deux, chars d'assaut qui tombent en panne dès qu'on pénètre dans l'eau, plans d'eau infranchissables) et cela fait parfois pencher Shadow Company dans le camp des jeux d'action. Cela dit, il s'agit visiblement là de choix ludiques, et non de lacunes du jeu. Par contre, le manque d'inventivité des missions m'a beaucoup plus refroidi : tuer tout ce qui bouge, s'infiltrer puis tuer, s'infiltrer, photographier puis tuer, tout tuer puis libérer un otage, etc. On est très loin de ce que je viens d'apprécier dans Rogue Spear. Mais l'ambiance marche parfaitement. On se surprend à échafauder des embuscades machiavéliques, pourtant destinées à des ennemis sans cervelle, ou à s'investir dans les prouesses d'un mercenaire particulièrement héroïque. Et si j'ai aimé ce jeu malgré des temps de chargement de 5 minutes entre chaque partie (qui parfois ne duraient qu'une poignée de secondes), c'est bien qu'il s'agit là, malgré tous ces défauts, d'un très bon jeu.

monsieur pomme de terre



▲ *Pose d'explosifs... Attention, impossible de régler le compte à rebours. Vous n'aurez que 30 secondes pour couvrir vos miches.*



▲ *Les explosions sont très réalistes. On se surprend à poser des explosifs uniquement pour assister à un beau feu d'artifice.*

+ Une ergonomie et une lisibilité à prendre comme exemple.
+ Un concept dépoussiéré, celui du wargame tactique en temps réel.
- Missions sans grande fantaisie.
- I.A. très faible.

EN DEUX MOTS

Un très bon jeu qui ravira les nombreux fans de Commando. Pourtant, deux lacunes, dont on ne sait encore si elles seront corrigées dans la version commerciale ou un jour par un patch, entament douloureusement le plaisir de jouer. Malgré cela, Shadow Company trouve le moyen d'être un passionnant jeu de stratégie orienté action.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
87	90	85

FIRETEAM

MIEUX VAUT ETRE SOLIDAIRE ET VIVANT QUE SOLITAIRE ET MORT

ENTENDRE,
COMPRENDRE,
VAINCRE.

" Fireteam est de loin l'un des meilleurs jeux d'action on-line "
GAMES DOMAIN REVIEW

" Attendez-vous à ce que Fireteam change la façon dont vous jouez sur Internet "
NEXT GENERATION ONLINE





CASQUE + MICRO INCLUS


ON-LINE


ACTION


COOPERATION


FULL DUPLEX

- Exclusivement on-line
- Action/coopération, 2 à 3 équipes de 2 à 4 joueurs
- 4 modes de jeu : Deathmatch par Equipes, Destruction de Bases, Prise de Drapeaux, Gunball (Football US version hardcore)
- Technologie TeamTalk™ exclusive : parlez en temps réel avec l'ensemble de vos coéquipiers (Full-Duplex)
- Gestion des niveaux, Suivi des statistiques automatique

http://fireteam.goa.com

EXCLUSIVEMENT SUR

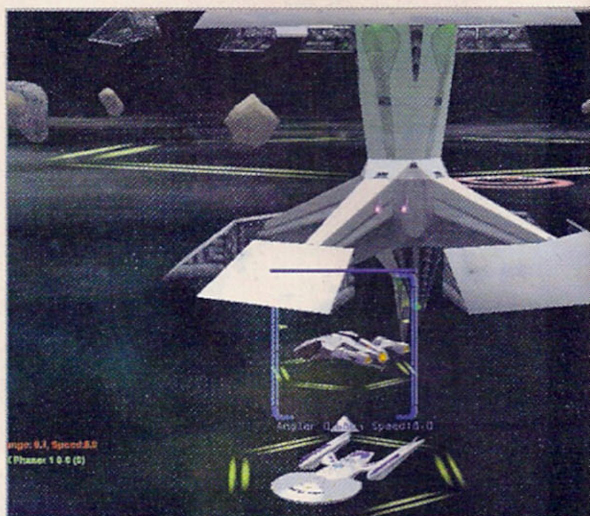


EN PARTENARIAT AVEC
CREATIVE
WWW.SOUNDBLASTER.COM

France Telecom Multimedia



- Moulinex : « Alors, ce Star Trek ? »
- Moi : « Ben, graphiquement, c'est pas pourri, mais bon... c'est du Star Trek... »
- Ivan Le Fou : « Et là, tout est dit ! »



Star Trek
StarFleet Command

Wargame spatial pour tous les trekkies - PC CD-Rom



▲ « Oh, mon Dieu, c'est plein d'étoiles ! »

Ahlalala ! Qu'est-ce qu'on peut se trimballer comme a priori quand on cause de la secte des hommes en pyjama avec des oreilles pointues. Faut dire que si les fans de Star Wars ont souvent eu droit à des softs décents, une licence Star Trek sur PC a quasiment toujours été synonyme de grosse daube, les gars de Viacom/Paramount n'étant apparemment pas très au fait du monde des jeux vidéo. Du côté des jeux de plateau, le constat n'est pas le même. En 1979, à peu près à l'époque des premiers films Star Trek, Task Force Games sortit un jeu de plateau tout à fait sympathique intitulé Starfleet Battles. Avec Starfleet Battles, les trekkies en pleine crise de manque entre la sortie de deux longs métrages pouvaient retrouver l'atmosphère des batailles galactico-kitsch de l'univers de Gene Roddenberry, dans un jeu relativement simple d'accès, et aux possibilités tactiques intéressantes. Task Force sut d'ailleurs exploiter le filon en sortant de nombreux add-on en carton. Vingt ans plus tard, Interplay vient juste de tilter le bon plan.





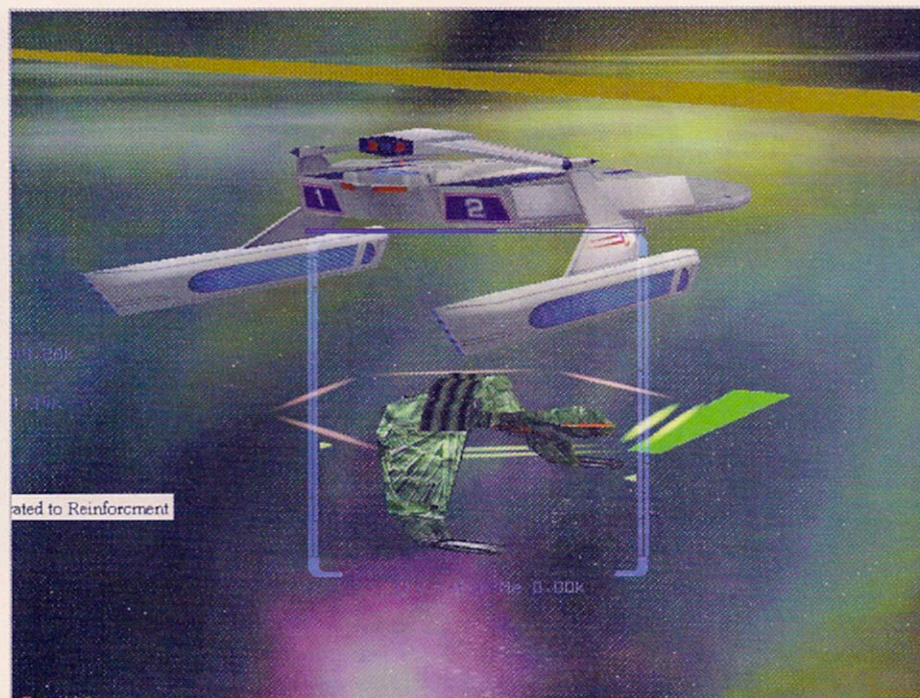
Le design de SFB, avec sa retranscription réaliste (si ce n'est ultra fidèle) des vaisseaux favoris de la bande à Spock et leur équipement facétieux, offre une base solide pour un wargame trekkien digne de ce nom. Si Starfleet Command n'est pas une repompe de SFB, les développeurs de Quick Silver s'en sont très largement inspirés. Contrairement à ce que pouvaient laisser penser les premières photos avec des quadrillages, Starfleet ne se joue pas au tour par tour mais en temps réel. Voilà qui vient modifier complètement le gameplay par rapport au jeu de plateau.

Clearasil, pour les Klingons

SFC est un jeu de combat tactique, mettant aux prises les poêles à frire spatiales bien connues de l'univers « star trekkien ». Comme dans SFB, les vaisseaux disposent de nombreux systèmes, chacun allant ponctionner une partie de l'énergie fournie par le vaisseau. L'interface acnéique donne accès aux différents postes de contrôle : le Helm (navigation), les Systèmes d'armes, la Sécurité, les Communications, le poste Scientifique et plein d'autres systèmes encore, chacun étant placé sous la houlette d'un officier. Les officiers sont d'une importance cruciale, puisque leur valeur et leur expérience influent directement sur la bonne marche du système qu'ils opèrent. Ainsi, un bon officier d'armes aura bien plus de chance de faire mouche pendant les combats. En tant que capitaine du vaisseau, le joueur est évidemment responsable de la bonne marche de ce petit monde, puisque c'est lui et lui seul qui donne des ordres dans cette turne, nom d'un romulien !

Conséquence directe de cette abondance de systèmes : la prise en main de Starfleet Command est plutôt ardue. L'énergie du vaisseau dépend de la taille de ses centrales énergétiques. L'éner-

Starfleet Command a le mérite de retranscrire fidèlement le jeu de plateau trekkien Starfleet Battles









gie est utilisée pour alimenter les Boucliers, les Phasers, les Disrupteurs, le Rayon Tracteur, les Télétransporteurs, les Contre-Mesures et toutes ces sortes de choses rigolotes que l'on trouve habituellement dans un vaisseau de la Fédération des Gentils Ricains dans l'Espâââce. Comme on ne dispose que d'une quantité donnée d'énergie, il faut en permanence la redistribuer entre les systèmes, en fonction de l'urgence du moment. Mais comme le re-routage de l'énergie prend du temps, il faut aussi savoir anticiper ou planifier les besoins. Vous pouvez par exemple décider de renforcer vos Boucliers à l'avant pour encaisser des tirs de Phasers ennemis, puis devoir ensuite accélérer et utiliser vos systèmes de brouillage. Alors que votre vitesse augmente et que vos ECM se mettent en branle, vos boucliers seront moins bien alimentés en énergie. Ensuite, il vous faudra probablement charger vos Phasers. Ou bien télétransporter des Marines dans le vaisseau ennemi. Ou sortir une putain de torpille à plasma. À moins que l'envie ne vous vienne d'utiliser un spatio-camouflage. Tout ceci s'effectue en cliquant sur une horde de boutons à peine plus grands que des nains miniaturisés.

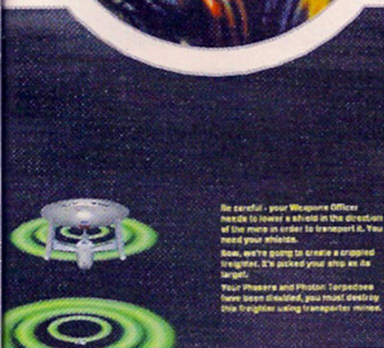
Un p'tit verre, Jim ?

Pourtant, le challenge du jeu n'est pas tant dans le nombre de boutons (SFC propose une douzaine de missions de tutorial pour faire le tour de la question), mais plutôt dans la manière d'activer les systèmes pour qu'ils fonctionnent correctement. Une utilisation parfaite des ECM et ECCM (contre contre-mesures électroniques) et des Wild Weasels (piratage des données) est cruciale pour la réussite des missions. Pareil pour les systèmes offensifs. Vous n'obtiendrez pas de résultats bien concluants en balançant toute votre puissance de feu à l'aveuglette, droit dans la tronche d'un vaisseau ennemi. Ça marchera mieux en perçant une brèche dans l'un des six boucliers adverses, avant d'y introduire vos salves destructrices. Tout ceci demande pas mal de discipline et une bonne maîtrise des manœuvres de vol.

Alors, comment arriver à gérer une telle masse de détails en temps réel ? Bonne question. La réponse la plus évidente est que le jeu propose plusieurs réglages de vitesse. En combinant une vitesse lente avec la possibilité de passer des ordres quand le jeu est en Pause, on arrive plus ou moins à ses fins. Cette approche n'est évidemment pas possible en multijoueur. En effet, la vitesse du jeu est fixée une fois pour toutes en début de partie. Dans ce mode de jeu, l'utilisation des nombreuses touches de raccourcis permet de s'en sortir en temps réel. À noter que l'on peut redéfinir les touches et en définir de nouvelles pour accéder à des fonctions plus ésotériques.

Modes de jeu

Starfleet Command propose trois niveaux de difficulté (Capitaine, Commodore et Amiral). En difficulté élevée, l'I.A. n'est pas bridée, et elle utilise au mieux tous les systèmes des vaisseaux. Le mode solo peut être joué en skirmish (scénarios prédéfinis) ou au sein d'une campagne. Au début d'une campagne, on peut choisir entre trois âges technologiques qui déterminent quelles sortes de vaisseaux seront disponibles en début de campagne et leur niveau d'équipement. Interplay est très fier de Dynaverse, le système de missions dynamiques censé éviter de rejouer deux fois le même combat ; la réalité est tout autre.



▲ *L'USS Aubergine en pleine « ponte » de mines spatiales.*



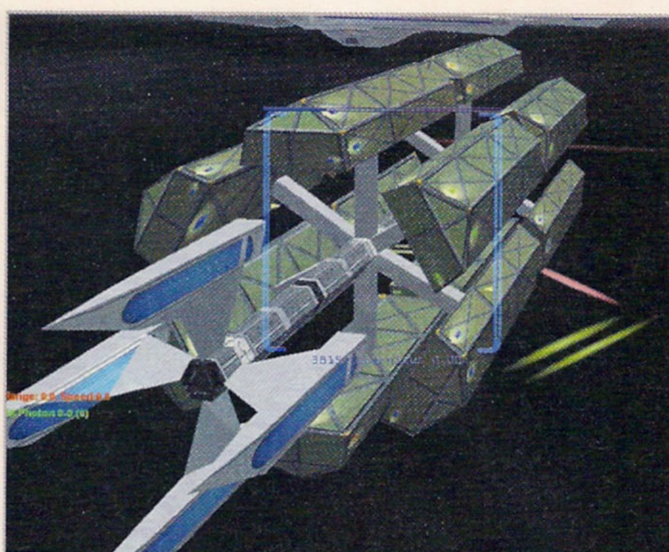
Plusieurs vues caméra sont disponibles. Les indicateurs de boucliers (hexagones) sont uniquement visibles autour des vaisseaux. ▶

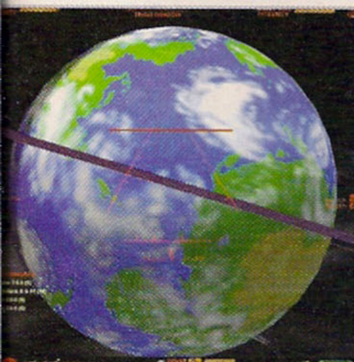


■ JOUABLE SUR PENTIUM 200 32 MO RAM 399 MO DISQUE LIBRE CARTE 3D DIRECTX
■ EDITEUR INTERPLAY ■ DÉVELOPPEUR QUICK SILVER/14° EAST ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VO

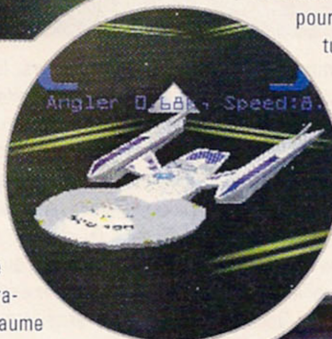
MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	6
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	MPLAYER.COM
INTERNET IP	6







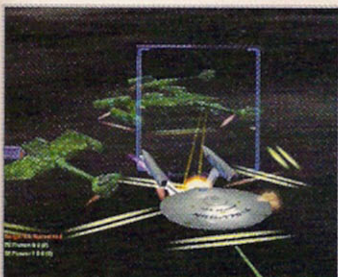
Depuis une sale histoire de maladie de peau, les Klingons sont devenus agressifs.



L'interface vue du côté Klingon.

Comme les campagnes sont basées sur un nombre limité de missions de base, on se retrouve à jouer plus ou moins les mêmes combats. Deuxième désappointement : six races différentes sont proposées (la Fédération, l'Empire Romulian, l'Empire Klingon, la Confédération Gorn, l'Empire Lyran et le Royaume Hydran). Mais, à l'arrivée, même si l'interface change (boutons hideux pour les Klingons, verdâtres pour les Hydran, etc.), tous ces vaisseaux disposent d'un équipement plus ou moins similaire, ce qui n'est finalement pas très exotique. Ça ne valait pas la peine que les graphistes se cassent la tête à fabriquer six skins différentes.

Dans tous les cas, vous aurez intérêt à postuler dès que possible pour être incorporé dans les organisations d'élite de chaque groupe galactique, car les missions correspondantes sont les plus intéressantes du jeu. Cela est rendu possible par un système de points de prestige obtenus en réussissant les missions, un peu comme dans Panzer General. Grâce aux points de prestige, il est possible de réparer son vaisseau, de le rééquiper, d'enrôler de nouveaux officiers, et même d'acheter plusieurs vaisseaux si vous vous sentez assez maso pour commander plus d'un bâtiment à la fois.



Et va-z-y que ça beame dans tous les sens !

Réalisation

À la différence des jeux d'aventure de la série Star Trek, toujours abondamment fournis en scènes cinématiques, la réalisation de Starfleet est assez spartiate. Ambiance boutons bleus design IBM, pas de films digitalisés, ni d'apparition de William « bouffi » Shatner non plus, même si on a droit à la voix digitalisée de Georges « Sulu » Takei comme instructeur StarFleet. Les menus sont donc très sobres, mais les séquences de combat, qui représentent l'essentiel du graphisme du jeu, ne font pas pitié pour un wargame, loin de là. Grâce aux effets de nos cartes 3D DirectX 6.1, on peut admirer des vaisseaux polygonaux tout mignons, des planètes patatoïdales nettement moins sexy, des nuages de gaz multicolores ou des champs d'astéroïdes soigneusement calibrés. Les effets des armes sont pas mal du tout, avec une mention spéciale pour les explosions de vaisseaux avec onde de choc circulaire, qui semblent tout droit sorties des films, tellement elles assurent. Étrangement pour un jeu dans l'espace, tous les déplacements s'effectuent dans un plan. En 2D donc. Cela ne nuit pas au gameplay. On peut même présumer que ça simplifie les choses. Bref, un graphisme gentillet, mais on est très loin du superbe Homeworld. Les gars d'Interplay se sont finalement réservés pour la spécialité des produits Star Trek : la musique. Comme d'habitude c'est magnifique. Eh oui, toujours chicos le classique, dans un wargame.

Iansolo



- \+ Bonne adaptation du jeu de plateau Starfleet Battles.
- \+ 100 % Star Trek jusqu'au bout des oreilles.
- \+ Réalisation décente.
- − Prise en main ardue.
- − Quelques incohérences.
- − Impossible de sauver en cours de mission.

EN DEUX MOTS

Très loin des simulateurs de combat spatial habituels, ou d'un Homeworld, Starfleet Command est néanmoins un wargame trekkien qui a le mérite de fidèlement retranscrire le jeu de plateau Starfleet Battles. Si vous réunissez les deux caractéristiques de base, à savoir wargamer et trekkie pratiquant (population recensée dans les 380 mondes connus : 3 personnes), voilà LE soft qu'il vous fallait. Ahem...

TECHN. 69 | DESIGN 71 | INTERET 76 (FOR TREKKIES)

■ JOUABLE SUR PII 300 ■ EDITEUR MICROPROSE ■ DÉVELOPPEUR MICROPROSE ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS SEUL OU JUSQU'À 7 EN HOT-SIT OU EN RÉSEAU



Ne cherchez pas, Test of Time, c'est Civilization 2 avec une perruque et une moustache postiche ; le Jacques Legras du jeu vidéo. Remarquez, la caméra invisible, ça date, mais il y a toujours des fans.

Civilization 2 Test of Time

Stratégie pour tout public - PC CD-Rom



REMARQUE

La bêta que j'ai testée était terriblement buggée (beaucoup énormément). Il n'est donc pas impossible que ce soit également le cas de la version commerciale.

Colonisation des fonds sous-marins : comme dans Master of Magic, le jeu se situe sur plusieurs cartes/plans en même temps. ▼

D'accord, c'était bien, Civilization. C'était historique même, et bien que Civ 2 fut déjà un peu vieillot à sa sortie, il comblait pas mal de lacunes du premier... mais c'était il y a quatre ans ! Les jeux vidéo sont des denrées hautement périssables, et qu'est-ce que Microprose nous sort du frigo ? Un plat vieux de quatre ans ! C'est d'autant plus gonflé qu'ils nous ont déjà fait exactement le même coup avec Alpha Centauri : même gag de l'habile déguisement. Cette fois, Jacques Legras portait une combinaison argentée et braquait un sèche-cheveux en guise de pistolaser. Il se faisait alors passer pour un jeu de colonisation de l'espace. (Rires)

Montée de tension, descente d'organes

Rongé de ressentiment, je me lance un peu plus dans Test of Time. Les changements notables sont d'ordre cosmétique : deux nouveaux univers sont proposés, l'un fantastique, l'autre futuriste. D'où une pléthore de nouvelles civilisations, technologies et merveilles (des grands œuvres qui confèrent à leur possesseur un pouvoir spécial et qui ne peuvent être construits qu'en unique exemplaire sur la planète). Tous ces univers (Médiéval Fantastique, Civilization Classique et Science-Fiction) peuvent optionnellement être mélangés pour obtenir une très étonnante soupe poulpe/melon/camembert, dans laquelle des griffons combattront des jets. Seconde nouveauté : la partie se joue maintenant sur plusieurs plans simultanément (exactement comme dans Master of Magic). Dernier ajout : le graphisme, qui bénéficie maintenant de la technologie ô combien pointue de « l'animation » (prononcez a-ni-ma-chi-eu-ne). C'est tout nouveau et ça va révolutionner l'avenir du jeu vidéo ; ça signifie que les bonshommes bougent en marchant. Vous pouvez donc imaginer que j'ai pesté, râlé, gueulé, d'autant que la bêta version que je testais était salement vérolée de bugs. Mais plus j'y jouais, plus il devenait difficile d'arrêter de jouer... et voilà le jour qui se lève et je suis toujours scotché dessus : Civilization n'a rien perdu de son pouvoir d'absorption. Les inconditionnels y trouveront donc leur compte une nouvelle fois. Quant à moi, non merci, j'ai déjà vu et revu trop de fois cette émission-fleuve rediffusée tard le soir à l'attention des insomniaques.

monsieur pomme de terre





+ Rien n'y fait, Civilization reste un grand jeu.

− Qu'attend Microprose pour sortir de l'âge de pierre ?

EN DEUX MOTS

Un très vieux jeu vaguement relooké. Mais quel jeu ! La capacité de distraction de Civilization 2 est intacte, quatre ans après. Une longévité inouïe pour un jeu vidéo. Il est difficile de se replonger dans cette interface datant de Mathusalem, mais une fois cet obstacle franchi, on retombe facilement dans la dépendance. Attention ! Civilization 2 Test of Time est très lent, et demande un PII pour tourner convenablement.

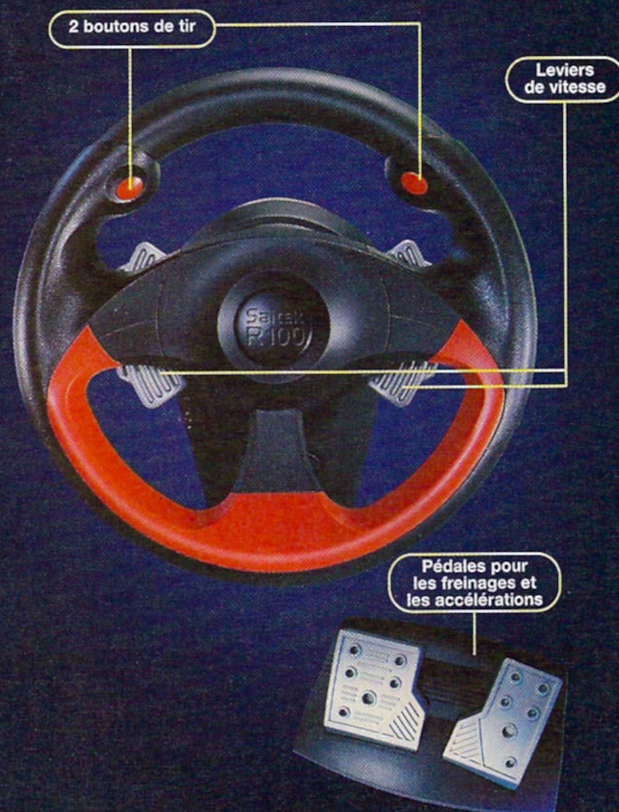


Saitek

R4 Force Wheel



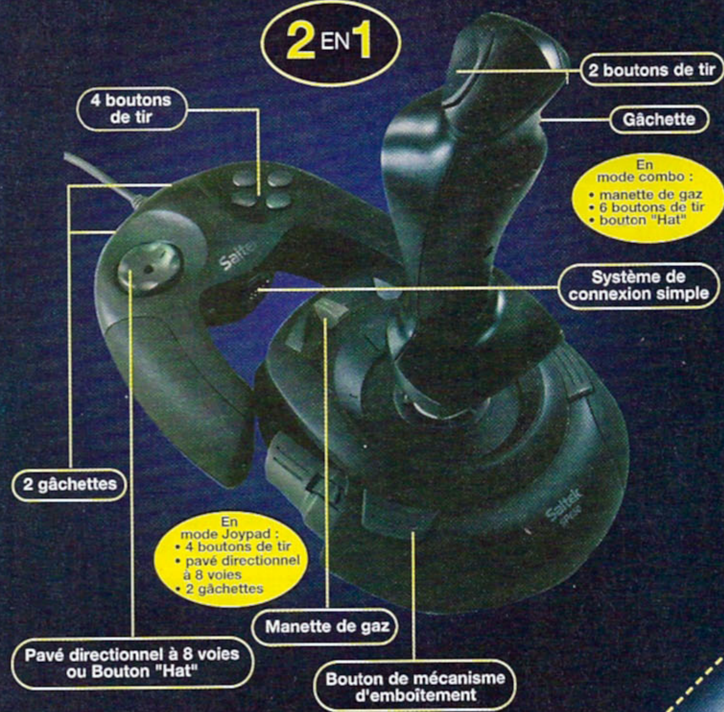
R100



Cyborg 3D Digital Stick



SP550



Hub USB



P2000



Distribués par BOULANGER, DARTY, FNAC, VIRGIN, AT, TOYS'R'US, expert et Extrapole

transecom une société du groupe Saitek™

Renseignements au 01 39 86 96 30. E-mail : transtpv@club-internet.fr ou http://www.saitek.com

Brochure sur demande à TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE

Nom, prénom ....
Adresse ....
C.P. .... Ville ....
Date de naissance ..... / ..... / .....
Configuration matériel : ....

Personne n'attendait ce jeu-là, et pourtant il réussit très bien à se démarquer : un scénario digne de l'« Histoire sans fin », et une héroïne touchante. Le mélange prend très bien.

The Longest Journey

Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom

Les 5 premières minutes

Pour débuter, allez sur la droite. Cassez la petite branche en forme de V de l'arbre. Regardez le nid. Prenez un des éléments des matériaux de construction. Allez à droite de l'arbre. Utilisez la branche sur l'eau, puis l'espèce d'écaille que vous avez récupérée dans le nid. Vous voilà revenu dans le monde réel. Il ne vous reste plus qu'à faire chauffer vos méninges.



April Ryan est une jeune femme comme on en connaît tous (enfin presque) : mignonne, étudiante aux Beaux-Arts, aimant faire la fête et... obligée de travailler pour vivre et payer ses études. Voilà un personnage attachant et familier, qui donne envie qu'on s'intéresse à son aventure. Notre affectif réagit nettement à ce genre de vision, et les développeurs le savent bien. Cette personne, que rien ne distingue du lot, possède un talent unique qui n'a pas cours sur notre planète : elle est capable d'ouvrir des passages entre deux mondes parallèles, le sien, fort semblable à notre vision du futur, et un autre presque issu d'un livre de Tolkien, animé par la magie. Mais même si ce talent est merveilleux, rien en lui ne vaut celui de conter une histoire ; celle de The Longest Journey s'inscrit dans un univers fantastique où bons et méchants s'affrontent et où l'on sait bien que sans l'aide d'un être unique, les gentils se ramasseraient. Cette fois-ci, les esprits démoniaques cherchent à rompre l'équilibre entre les deux mondes pour les réunir et ouvrir la porte au chaos. Seuls les passeurs, tel April, peuvent empêcher les réalités de se superposer, et seule la plus jeune d'entre eux possède suffisamment de force pour rééquilibrer la balance, en retrouvant le gardien. Alors, malgré les craintes qui l'assaillent, elle se jette à l'eau et vous avec.

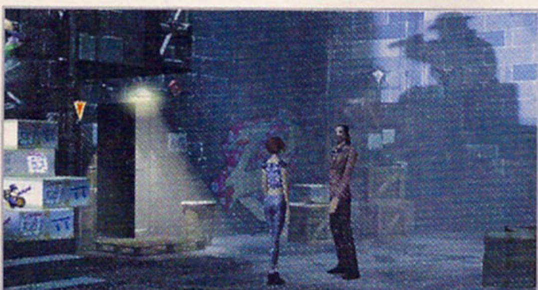
Des parfums et des formes

Pour qu'une aventure soit sympa, il faut à tout prix que l'ambiance arrive à faire oublier le quotidien. Pour y parvenir, les 3 CD de The Longest Journey associent plusieurs procédés. Le graphisme des décors 2D/3D, mélangé à la présence de personnages et d'objets 3D, crée l'illusion de la vie, un peu à la manière des Boucliers de Quetzalcoalt (plusieurs plans superposés). La 3D apporte la touche de réalité nécessaire, donnant un résultat moins « dessin animé ». Les paysages sont splendides, mais l'introduction de la 3D comporte quelques bugs, en provoquant des scintillements. Les personnages sont mal définis, leurs visages laissent à peine deviner la présence d'yeux et de bouches. Heureusement, les scènes d'animation rattrapent ces défauts. Elles rythment chaque rebondissement du scénario, et sont si habilement introduites qu'elles s'intègrent parfaitement à l'histoire. Il suffit de voir l'étonnement envahir le visage d'April lorsqu'un vieil arbre reprend vie après une longue période de sécheresse, ou la vision d'une cité animée d'incessants va-et-vient de véhicules pour apprécier la maîtrise dont ont fait preuve les développeurs pour nous offrir un très beau spectacle. L'envie de revoir ces scènes encore et encore nous incite à déclencher plus vite l'option qui les recharge. Le son joue aussi un rôle important. Les voix anglaises des acteurs permettent de mieux palper la réalité de ces mondes. Accommodées au ton près pour chaque personnage, elles leur offrent une profondeur qu'on espère trouver lors du passage à la langue française. Les événements s'accompagnent aussi bien d'une animation graphique que sonore avec, pour certaines, un charme notable.

▲ Un clochard qui apprécie la peinture enfantine et fait partager sa passion à d'autres ? Méfiance, ce Cortez-là n'est pas un simple vagabond.







▲ Quelquefois, il faut savoir jouer sur les ombres pour pouvoir se faufiler.

Beauté et laideur



Les deux mondes parallèles proposent des réalités bien différentes : d'un côté, magie et nature, de l'autre, technique en panne de fiabilité et grisaille.





◄ L'entourage de l'héroïne mélange allègrement les genres : le couple de lesbiennes, le célibataire hargneux, le copain serveur ou l'amie grosse dragueuse vous offrent les états d'âme d'une société estudiantine bien proche de la nôtre.

Les musiques, loin d'être agressives ou soporifiques, ont du caractère. Bref, l'ensemble ne donne qu'une envie : celle d'aller encore plus loin...

Le carrousel des objets

Le principe de l'aventure est ultra classique. Le choix des dialogues n'est pas très important : il suffit de choisir les options les unes après les autres pour soutirer des renseignements, sans que cela porte à conséquence. Le déroulement du scénario procède uniquement d'un objet (ou d'une action) associé à un autre (ou une autre), à placer au bon endroit pour récupérer un nouvel objet, un indice, ou découvrir un nouveau lieu. Tout est logique et ne demande pas une imagination extraordinaire. Les interactions possibles sont signalées par un changement de curseur. La seule difficulté provient de l'interface. Pour pouvoir utiliser un objet sur un autre, il faut absolument le placer au bon endroit, au millimètre près, même si le curseur vous signale la zone d'action possible dix mètres devant. C'est dans ces moments-là, après avoir essayé une à une toutes les combinaisons sur la surface interactive, qu'on commence à maudire les réalisateurs et à vouloir carrément abandonner le jeu. Finalement, après s'être rafraîchi la tête sous un jet d'eau glaciale pendant quelques secondes, le miracle se produit : on arrive à balancer le croûton rassis exactement où il fallait. Des puzzles viennent rompre la monotonie de la sarabande des objets. Les déplacements s'effectuent par métro, avec un transport immédiat vers le lieu représenté sur la carte. Dans le monde magique, la carte suffit.



▲ En voilà un qui vous attend sur le bas de la porte tous les jours. Il aimerait bien, mais apparemment, c'est pas trop votre truc.



Tous les sentiments humains qui s'agitent sous le crâne de l'héroïne offrent une dimension que peu de jeux d'aventure possèdent.

Une femme sensible

The Longest Journey ne comporte rien d'exceptionnel dans sa conception. Pourtant, il est différent des autres jeux par son originalité. À la dualité réalité/magie de l'histoire qui nous subjugue de prime abord, vient s'ajouter la magnificence des vidéos qui rendent ce personnage de plus en plus séduisant et attachant. Elle est touchante, cette petite April qui a quitté sa famille pour se libérer d'un père joueur et d'une mère trop faible. Tiraillée par les drames, elle se rapproche de notre réalité. Tous ces sentiments humains qui s'agitent sous son crâne, sans vraiment apparaître dans le scénario, offrent une dimension que peu de jeux d'aventure possèdent. Avez-vous déjà vu des héroïnes de cette catégorie ? Alors, malgré les petits défauts qui apparaissent de-ci de-là et les crises de découragement sporadiques, on accroche et on s'implique au maximum.

Kika



Comme tout bon métro qui se respecte, celui-ci est aussi dégueulasse que puant, mais il reste le moyen idéal pour se déplacer. ▼





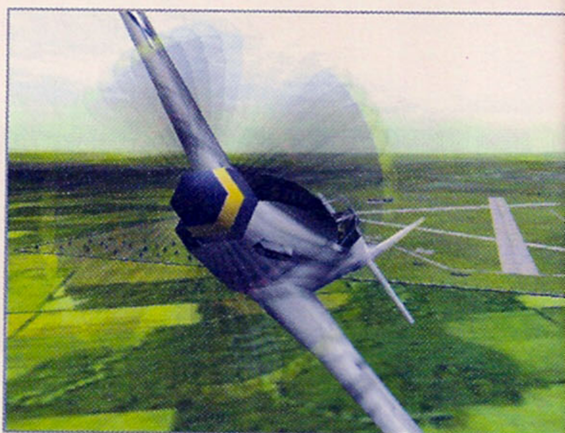
▲ Un bon moyen de virer un mec gênant : créer un conflit de toutes pièces et le tour est joué.

+ Le personnage profondément humain.
+ Les vidéos, superbes.
- Des petits problèmes de curseur.

EN DEUX MOTS

L'aventure est classique, mais le personnage est si attachant qu'on se laisse facilement entraîner et on passe de nombreuses heures à jouer, pour essayer de parvenir au bout de ce conte.

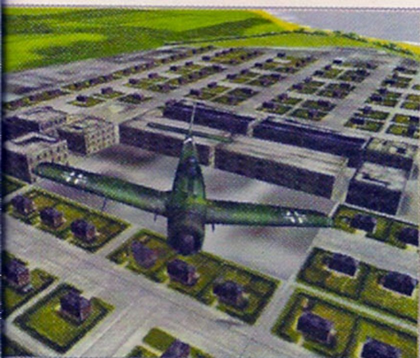
TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
78	80	81



Nations arrive bien après la marée des simulateurs de vol de la Seconde Guerre mondiale qui déferla dans nos cieux il y a cinq mois. Ultime (?) œuvre du studio Psygnosis, il nous offre un compromis plus que correct entre beauté et jouabilité.

Nations Fighter Command

Simulation de vol Deuxième Guerre mondiale tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Dans les zones urbaines, on peut voir de nombreux bâtiments.





▲ Chacun des douze avions pilotables comporte un nombre impressionnant de points de dégâts.



Des paysages qui ne sont pas sans nous rappeler ceux du Fighter Squadron d'Activision. ▶

À l'instar de Fighter Squadron, qui représente la référence en la matière, les appareils figurant dans Nations sont découpés en une multitude de zones capables de subir des dégâts, ou même de se détacher. Bon, en fait, ce n'est pas quelque chose de bien nouveau, mais cette caractéristique apparaît comme le minimum requis pour les prochains jeux de ce type désirant conserver un peu de crédibilité. Les débris des appareils détruits sont ensuite pris en charge par le modèle physique et retomberont, constituant parfois des projectiles létaux, pour peu que l'on vole à travers dans la plus grande insouciance. Les modèles de vol vont du meilleur au très moyen : sur certains appareils, les décrochages avec abattement sont très difficiles, voire impossibles à réaliser. Le taux de virage maximum, sans tirer sur le manche, m'apparaît plutôt faiblard sur un appareil comme le P-51 Mustang. Dans le même genre, un avion tel que le Komet m'a semblé étranges bizarrement maniable, et muni de moteurs extrêmement puissants. Pourtant, après quelques heures de vol, tout paraît logique, et plus rien ne choque. Seuls certains dégâts occasionnés par des ennemis me semblaient un poil étranges, mais il faut dire que je suis doté d'une mauvaise foi stupéfiante.

C'est beau une ville, le jour

Basé sur une version boostée du moteur de G-Police, le graphisme de Nations Fighter Command figure parmi les plus chouettes de toute la série des jeux du genre. Tout d'abord, les terrains sont finement construits : les plages du Débarquement, les textures du bocage normand ou de la mer font parfaitement illusion, et ce même à basse altitude. Posé à même ce dernier, des routes, rivières et forêts accroissent encore l'immersion paysagesque. Côté villages et cités, on a droit au même soin : de nombreux immeubles apparaissent (un peu tard à mon goût) et recouvrent les zones urbaines, pour peu que l'on vole en rase-mottes. Bien sûr, les développeurs n'ont pas non plus lésiné sur la complexité de certaines structures, telles que les usines ou les bases. L'un des plus beaux morceaux de bravoure du design de Nations concerne certainement les effets atmosphériques. En effet, rares sont les vols qui se dérouleront en « bleu sur bleu » : des nuées, de multiples couches nuageuses et un brouillard de guerre (à prendre au premier sens du terme) saliront les cieux, et gêneront d'autant plus le repérage des avions antagonistes. C'est peut-être ce qui donne ce cachet si particulier à Nations, ces couleurs un peu crades contrastant d'autant avec la beauté de la campagne normande. Pour reparler de ces nuages assaisonnés à la sauce volumétrique, sachez que la traversée de ces derniers ne se fera pas toujours sans encombre. En plus d'une certaine désorientation, ils contiennent, à l'instar de leurs alter ego du monde réel, des gouttelettes de pluie, et, en cas d'orage, provoquent des turbulences et des éclairs impressionnants. En ce qui concerne l'avion lui-même, on ne voit que du bon, avec notamment un cockpit virtuel de fort bon aloi, qui figure parmi l'un des plus réussis à côté de ceux présents dans WWII Fighters. Mais une fois de plus, il est impossible d'agir sur les instruments grâce à la souris. Cela est sans doute dû au fait que les mouvements que vous donnerez à cette dernière commanderont les mouvements de votre tête tant à l'intérieur qu'en vue externe. Pour la première fois, le résultat est très fluide, et vous apprécierez sa valeur réelle pendant les vols qui, bien souvent, vous contraindront à tenir une formation et donc à surveiller vos petits camarades les plus proches ou les plus affectueux. La vue extérieure offre de beaux modèles d'appareils, même si certains angles sont un poil trop angulaires, justement.

Pilotes artificiels

L'I.A., dans une mission donnée, semble plus basée sur un script que dans la plupart des jeux de ce genre. En effet, un grand nombre de missions de campagne demandent aux avions contrôlés par ordinateur de tenir une formation pendant un certain temps, avec parfois quelques changements de cap ou d'altitude. Les ennemis semblent aussi toujours arriver par le même azimut, et les alliés bombarder et attaquer une cible au sol de la

MULTIJOUEURS

TYPE	NOMBRE
IPX	8
TCP/IP	8
SÉRIE	2

Appareils

Nations : Fighter Command, outre des standards connus des simulations, tels que le Mustang ou le P-38 Lightning, nous offre quelques appareils un peu moins illustres, mais tout aussi intéressants, et ce dans les trois camps jouables.

ÉTATS-UNIS

REPUBLIC P-47 THUNDERBOLT

Type : Chasseur/bombardier embarqué
Armement : 8 mitrailleuses de 12.7 millimètres, 1 tonne de bombes ou de roquettes
Vitesse max : 752 km/h
Plafond : 13,105 m
Rayon d'action : 1,287 km



Avion extrêmement lourd (en fait, le plus lourd des monomoteurs américains produits en série), et doté d'un énorme surcompresseur pour avoir une excellente qualité de vol à haute altitude, il se révèle bien curieusement être un excellent avion d'attaque au sol, faisant des ravages incroyables tant sur les installations que sur les colonnes de blindés.

CURTISS P-40 KITTYHAWK/TOMAHAWK

Type : Chasseur/bombardier
Armement : 6 mitrailleuses de 12.6
Vitesse max : 522 km/h
Plafond : 9,450 m
Rayon d'action : 1,738 km



Le Kittihawk était très répandu sur le théâtre d'opérations de guerre du Pacifique. Il fut même le premier avion de chasse dans lequel Papy Boyington se battit contre les Japonais. Je dis ça pour la petite histoire, mais aussi pour étaler ma culture télévisuelle. Le P-40 composait la moitié de la chasse américaine au début de la guerre, étant à la fois très fiable et robuste. Développé à partir d'une cellule de P-36, le Tomahawk est la version construite en Angleterre.

MOSQUITO

Type : Chasseur/Bombardier
Armement : 4 canons de 20 mm, 4 canons de 7.7 mm, 1 tonne de bombes ou 500 kg de roquettes
Vitesse max : 583 km/h
Plafond : 10,060 m
Rayon d'action : 2 655 km



Le Mosquito était un avion construit principalement en bois. Destiné à devenir un avion d'observation ou un bombardier rapide, il est devenu bien curieusement un chasseur de nuit, puis un avion radar, puis un chasseur. En effet, de tous les avions de la guerre, il était le plus polyvalent dans le camp des alliés.

ALLEMAGNE

KOMET

Type : Intercepteur
Armement : 2 canons de 20 mm ou de 30 mm
Vitesse max : 960 km/h
Plafond : 12,100 m
Rayon d'action : 40 km



Avion développé pour intercepter les bombardiers, premier à avoir dépassé les 1 000 km/h, et doté d'un moteur à roquettes très instable qui a produit des accidents très spectaculaires lors d'atterrissages un peu brutaux. Le canon, qui n'avait pas beaucoup de portée, nécessitait qu'il s'approche de très près d'une cible pour la toucher, transformant le bon Allemand peinard en kamikaze. Pour attaquer un groupe de bombardiers, il montait bien au-dessus d'eux, grâce à son booster, et se laissait planer (à 800 km/h) vers la cible. Son moteur avait une autonomie maximum de sept minutes.

ANGLETERRE

TYPHON

Type : Chasseur/Bombardier
Armement : 4 canons de 20 mm, 8 roquettes, 500kg de bombes
Vitesse max : 602 km/h
Plafond : 10,365 m
Rayon d'action : 821 km



Appareil conçu en 1937 pour remplacer le Hurricane, le Typhoon a été construit autour d'un armement très impressionnant, pouvant parfois atteindre 12 mitrailleuses ou 4 canons. Très efficace pour les attaques au sol.

HURRICANE

Type : Chasseur/Bombardier
Armement : 12 mitrailleuses de 7.7, 500 kg de bombes
Vitesse max : 550 km/h
Plafond : 11,125 m
Rayon d'action : 1,585 km



L'avion le plus répandu au début de la Seconde Guerre mondiale chez les Anglais, plus nombreux même que l'illustre Spitfire. Il était d'ailleurs plus lent, moins maniable, mais tout de même aussi robuste que ce dernier.



Des teintes saisissantes de réalisme au coucher du soleil.

même façon. Les dogfights, par contre, qui de prime abord semblent souffrir du peu d'ingéniosité du système qui les régit, sont au contraire bien réalistes. Dans Nations, j'ai eu plus l'impression d'assister à des combats entre débutants que dans bon nombre d'autres jeux. En effet, j'ai rarement pu observer des figures compliquées, tracées par des adversaires afin de rentrer dans mes six heures. Ces derniers préférant effectuer des virages un peu serrés pour rester dans des limites de sustentation convenables et sans doute aussi pour ne pas mourir comme des cons en entrant dans une vrille qui les ridiculiserait à vie. Cela est bien reposant, parfois, de ne pas avoir à se battre contre des escadrilles composées à 100 % d'as de l'aviation. Le repérage de l'ennemi est lui aussi très conforme : ses avions, en se rapprochant, semblent tenir une échelle à grande distance beaucoup plus vraisemblable. Ainsi, pas question d'apercevoir un pixel lorsqu'ils sont à plus de cinq miles.

Bob Arctor



Les paysages ont été composés avec grand soin.

+ Le design de l'ensemble, à la fois beau et cohérent.
+ Les campagnes et missions, très bien scriptées.
- L'I.A., un poil décevante.
- Un manque certain d'originalité.

EN DEUX MOTS

En retard par rapport à ses concurrents les plus directs (Fighter Squadron et WWII Fighters), Nations : Fighter Command est un bien joli jeu, agréable, et ce même si l'I.A. souffre de quelques carences.

TECHN. 85 DESIGN 85 INTÉRÊT 81

■ JOUABLE SUR P II 350 64 MO DE RAM ■ EDITEUR PAPA TANGO ■ TEXTE ET VOIX VO
■ DÉVELOPPEUR PAPA TANGO ÉTATS-UNIS ■ RÉSEAU INTERNET 32 JOUEURS



Après Grand Canyon sorti le mois dernier, Ubi Soft nous propose un autre chef-d'oeuvre au rayon des add-on pour FS98



EFIS '98

Add-on pour Flight Simulator 98 pour experts - PC CD-Rom



▲ *Écran de navigation avec affichage de STAR.*







Il faut bien l'avouer, comparé à des produits tels que Flight Unlimited II et Fly!, Flight Simulator 98 de Microsoft prend des rides de jour en jour, et par paquets de cent en attendant une relève prévue pour la rentrée. Heureusement, quelques éditeurs plus futés que d'autres se sont enfin décidés à publier, dans notre belle contrée, les meilleurs add-on, disponibles jusqu'ici, soit par correspondance, soit au fin fond d'une boutique spécialisée située à quelques milliers de miles nautiques de la capitale. C'est ainsi que nous avons pu voir débarquer chez nos crémiers habituels l'excellent First Class Cockpit 747, qui tentait déjà de simuler les systèmes de bord d'un avion de ligne. Pour nombre d'entre nous, y compris les férus de simulation d'appareils plus légers, la façon dont vole un de ces énormes avions est souvent bien mystérieuse. En fait, on entend constamment parler d'autoroutes aériennes, sans trop savoir ce que cela peut bien représenter. Bien sûr, comme on est plutôt futés, on se doute que ces dernières sont, comme tous les domaines de l'aéronautique, régies par des règles très strictes et très précises, ne serait-ce que pour éviter de survoler des zones à risques, comme les territoires souverains de l'U.R.S.S. (risque de chute de Boeing descendu au missile) ou de l'Iran/Irak (risque de chute de Boeing descendu aux missiles aussi). En gros, il est rarissime de voler du point A au point B en ligne droite. Tout d'abord, ce serait chiant, et en plus, un itinéraire direct n'est bizarrement pas le moyen le plus rapide d'arriver à destination, notamment dans les vols transatlantiques, où il est d'usage de se servir des aspects météorologiques pour optimiser le vol. On met également en cause la courbure de la terre, qui nous pourrit décidément bien la vie. Bon, toujours est-il que les meilleures routes entre deux aéroports ont déjà été tracées par des compagnies aériennes depuis les années 30, bien mieux qu'on aurait pu faire. Elles sont composées de nombreux points de navigation, incluant souvent des radiobalises de divers types (NDB, VOR). La base de données comprenant tous ces repères mondiaux est énorme. Coup de bol, cet add-on la contient au grand complet et va enfin nous permettre de piloter des avions de ligne sans entorse au réalisme. Un autre aspect intéressant du pilotage de ce type d'appareils : les circuits d'approche et de départ (SIDS, STARS). Ceux-là même obligent un avion à virer une demi-douzaine de fois avant un atterrissage, nous faisant penser que le pilote est ivre, ou juste un peu joueur, alors que l'on avait déjà aperçu la piste sur la droite, comme des gros pros. En bref, tout ceci est bien passionnant, mais ô combien difficile à mettre en œuvre au début. Car EFIS 98 n'est pas qu'une bête base de données : il offre aussi un Airbus A-320 avec son tableau de bord, ses sons et ses systèmes de navigation parfaitement simulés, dont il faudra apprendre à se servir avant tout vol. Le challenge est là, et il n'est pas minime. Un dernier mot sur le contenu de la boîte : la documentation est de type didactique, sans être toutefois très claire, ce qui est une sacrée lacune. À l'inverse, on trouve des fiches d'approches (par pistes) pour nombre d'aéroports majeurs, ce qui est en soit une référence extraordinaire pour les passionnés.

Bob Arctor

- \+ Indispensable complément pour l'amateur d'avions de ligne.
- \+ Une réalisation très soignée.
- \+ Les fiches d'aéroports offertes.
- − Pas de radar météo.
- − Documentation assez cryptique.

EN DEUX MOTS

EFIS est un grand add-on, peut-être l'un des meilleurs que puisse s'offrir un passionné d'avions de ligne, les gros, les vrais que l'on ne trouve que dans Flight Sim', ces derniers ayant été boudés par des bijoux tels que Fly! ou FU3.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
85	78	85

▲ L'un des fleurons des avions d'affaires : le Dassault Falcon 900.

The Legendary Aircraft Collection

Add-on pour Flight Simulator 98 et CFS pour tous joueurs - PC CD-Rom

▲ Un Lockheed SR-71, ancien mais ancien.

The Legendary Aircraft Collection ne semble, au premier regard, n'être rien d'autre qu'un compendium d'avions rassemblés sur une seule galette. Or, ce pack est assez peu ordinaire dans sa catégorie. En effet, il rassemble des flopées d'avions très dissemblables, choisis parmi les gros porteurs, les monomoteurs, les avions militaires, les vieux coucous, et même les avions de voltige et de course. Il faut bien le dire, le produit de The Associates est une pure merveille pour ce qui est de la quantité. En effet, il ne regroupe pas moins de 120 avions qui ont tous comme point commun un choix éclairé visant à intégrer dans notre Flight Sim' tout ce qui a pu voler à ce jour. L'entreprise est très louable, les avions bien foutus dans l'ensemble, et on aurait bien passé quelques centaines d'heures à explorer tout ça, s'il n'y avait pas eu une carence certaine de tableaux de bords. En effet, on en trouve globalement une dizaine, soit un peu plus d'un par catégorie d'avions. Bien sûr, ceux-ci sont déclinés en plusieurs versions relatives à la motorisation. C'est vraiment dommage, d'autant plus que sur les panels livrés, on trouve pas mal d'instruments inédits. Un jour peut-être, une bonne âme se chargera de rassembler les meilleurs panels, à accoler aux meilleurs avions, que l'on peut trouver sur le Net gratos, mais pas moi parce que c'est fatiguant. Un jour (qui me semble de plus en plus proche), ce genre d'add-on sera voué à disparaître dans les limbes de l'histoire de la simulation.

Bob Arctor

+ Un nombre assez incroyable d'avions, dans une grande variété.
+ Certains instruments totalement inédits.
− Bien peu de panels...
− ... et en plus, ils sont moches.

EN DEUX MOTS

Ces avions modélisés par dizaines avec un grand soin ne sont malheureusement pas livrés avec un panel unique pour chacun d'entre eux. C'est fort dommage, mais cela évitera aux amateurs de passer des centaines d'heures sur le Net pour rassembler la même chose.

95/98 direct 3D 3dfx

JOUABLE SUR PII 350 64 MO RAM

ÉDITEUR VIP GROUP

DÉVELOPPEUR VIP GROUP ÉTATS-UNIS

TEXTES ET VOIX VO

RÉSEAU INTERNET 32 JOUEURS

TECHN. 75 | DESIGN 70 | INTÉRÊT 70

Le vieux Prince of Persia 2D a connu, en son temps, un fabuleux succès. Le nouveau Prince of Persia en possède les gènes, mais le passage à la 3D ne s'est pas fait sans mal, et le succès risque de se perdre dans des problèmes d'angles de vue.



Prince of Persia 3D

Aventure/plate-formation continue pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ *L'adversaire possède des archers. Si vous n'inspectez pas les hauteurs avant de vous aventurer sur une surface découverte, vous risquez de finir en pelote d'épingle.*



Les cinq premières minutes

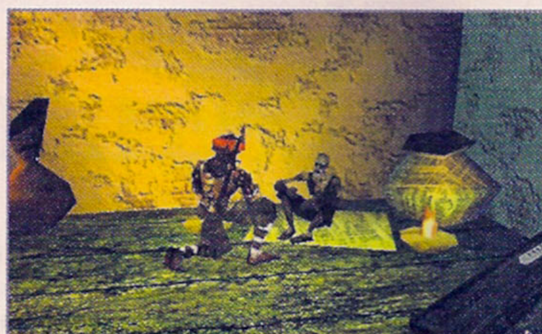
Découvrez un passage secret en poussant le bloc du mur de droite de couleur différente. Suivez-le. Vous pénétrez dans une pièce avec deux prisonniers. Parlez-leur. Grimpez sur le rebord au-dessus du prisonnier à droite de l'entrée de la salle. Faufilez-vous par le trou du plafond. Discutez avec le prisonnier. Marchez sur la dalle de couleur marron pour déclencher le mécanisme des douches. Grimpez dans le canal de l'arrivée d'eau et passez par l'ouverture. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à trouver une épée et la sortie.

Que Prince of Persia 3D ait quelques problèmes, on ne peut le nier. Le système de caméra dynamique est loin d'être au point. Quand vous vous tournez et qu'un mur vient buter dans votre champ de vision, cachant le héros à vos yeux, vous commencez à faire la moue. Lorsque ça se produit plusieurs fois de suite, la moue se transforme en grimace, et des spasmes nerveux finissent par agiter votre main. Si en plus vous avez le malheur de voir apparaître la tranche verticale du niveau, alors vous riez jaune. Heureusement, une fois que l'idée de ne pas frôler les murs de trop près pénètre lentement dans votre cerveau, le calme revient dans votre esprit échauffé. La chose s'avère tout de suite plus jouable, mais il reste difficile d'avoir une vue d'ensemble permettant d'apprécier les obstacles à passer. Autre problème : la maniabilité du personnage. Les réalisateurs ont voulu transposer le jeu 2D, paru il y a quelques années, en 3D en conservant exactement le même gameplay (le graphisme n'est pas d'époque, tout comme les animations et les scènes vidéo, dont la qualité est appréciable). Sûr, l'aspect nostalgie est amusant, mais le personnage est vite limité. Impossible de rouler, impossible d'esquiver une attaque en sautant sur le côté ou en faisant une acrobatie arrière on reste un peu dégoûté de ne pas retrouver toutes les facilités qu'offrent les jeux PC similaires. On aurait bien aimé admirer les acrobaties du Prince, car le peu qu'il nous laisse deviner met l'eau à la bouche. Lever et baisser la tête aurait largement suffi à nous rendre heureux ; surtout que, par la même occasion, une partie des problèmes d'angles de vue aurait été éliminée.

Pas futées, les bêtes

Le Prince est un héros comme on n'en fait plus. Pensez, un amoureux prêt à braver les pires dangers pour libérer sa Belle,





▲ *Les dialogues sont rares dans le jeu, mais les quelques-uns existant vous offrent une aide précieuse.*

ça n'existe plus. Le pauvre, jeté en prison dans les cachots les plus profonds de Rugnor, son ennemi juré, se coltinera toute la remontée vers la luxueuse habitation où se trouve la Princesse. Pour l'aider : votre seule jugeote (doit-on prédire le pire ?) et bien sûr quelques armes fort pratiques. Le cimeterre est votre outil de base. L'arc vient en seconde place. Avec lui, vous arriverez à atteindre des ennemis assez éloignés grâce à son viseur, mais n'attendez pas à voir un véritable zoom. La lunette de visée n'était pas encore inventée à cette époque.

Votre héros a eu droit à une modélisation sans reproche. Ses mouvements sont souples, son corps ondule comme un roseau, et ses petites fesses bougent en rythme, tandis qu'il avance à quatre pattes. Ses ennemis sont de la même veine. Il suffit d'en affronter un pour apprécier leur réalisation. Mais si, physiquement, ils sont avantagés, ils sont loin de posséder le minimum de cellules grises requis, même pour passer à « Graine de Star ». Leur action est limitée à une zone donnée. S'ils vous voient, tant que vous êtes en dehors de leur zone, ils ne vous attaquent pas. On atteint le summum du ridicule lorsqu'on se retrouve face à face avec un garde uniquement séparé par le seuil d'une porte, et que ce gros benêt ne dégaine même pas son arme. S'ils sont incapables de traverser les portes, ils sont à l'inverse tout à fait aptes à vous trouer la peau si vous tombez entre leurs griffes. Ces lourdauds sont de bons bretteurs, ils parent remarquablement bien les coups, et leurs ripostes vont souvent là où ça fait mal. Les quelques potions qui traînent dans les niveaux répareront les dégâts reçus, et pourront vous donner, un court moment, un super pouvoir. Alors, pas de quoi vraiment s'inquiéter...

Jaws for ever

La première impression que j'avais eue quand j'étais allée voir la démo de Prince of Persia, il y a quelques mois, c'était le manque d'animation et de rebondissements du jeu. Je n'avais qu'une peur : retrouver ce sentiment dans la version finale. Mais j'avais tort de m'inquiéter : la trame du jeu est à la hauteur de nos espérances, et ce qui a fait le succès du jeu 2D fera le suc-



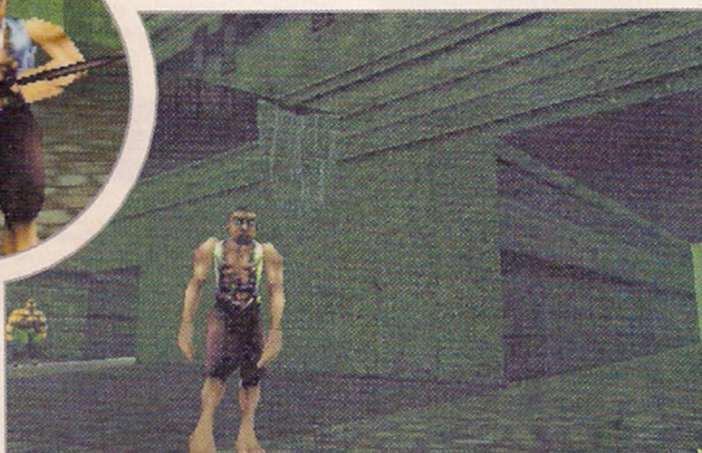
La trame du jeu est à la hauteur de nos espérances, et ce qui a fait le succès du jeu 2D fera le succès du jeu trouadé.

cès du jeu trouadé. Au début, on commence petit, histoire de bien prendre en main le héros, avec quelques sauts, des petites discussions, un ou deux pièges, peu d'animations, uniquement celles des mécanismes que l'on déclenche. Puis très vite, les combats vont s'y mêler, avec la multiplication des pièges et des systèmes de plates-formes et de poulie, et en moins de deux, on n'a plus un moment à soi. Les combinaisons d'obstacles se suivent et se ressemblent sans qu'on les sente surfaites. Le contexte de l'histoire est tel que l'on trouve normal que le château soit protégé de cette manière (après tout, si moi aussi j'avais kidnappé la fiancée d'un monsieur rancunier, armé d'un grand cimeterre, j'aurais assuré mes arrières). Le scénario permet de suivre un fil directeur évitant de se perdre dans les méandres des labyrinthes. Il place sur notre chemin, au moment où l'on pense jouir tranquillement de notre réussite en admirant une petite scène vidéo bien méritée, un ou deux ennemis (et toc, un assasseen de la secte du vieux sur la montagne). Les adversaires ne sont pas nombreux, mais ils sont judicieusement placés pour offrir des rebondissements et introduire la crainte dans votre cœur. On flippe, mais on dépense son stress en suant à grosses gouttes. À vous d'essayer de deviner quand ils attaqueront, comment vous procéderez pour les éliminer sans danger, et apprécier le chemin qu'il vous reste à accomplir. Car même si on vous guide gentiment tout au long de la partie, vous aurez besoin de réfléchir. « Dois-je essayer de traverser avec cette corde ? Sur quelle corniche vais-je sauter pour accéder à ce passage ? » Fini les recherches passionnantes d'objets qui vous prennent la tête après avoir tourné en rond pendant deux heures pour trouver une clé débile : maintenant, vous pénétrez dans un monde où on perd sa graisse en s'épuisant à grimper et sauter sur tout ce qui est accessible. Vous ne récupérez pratiquement aucun objet : les rares éléments nécessaires sont au bout d'un chemin balisé, afin d'éviter toute embrouille accessoire. Le jeu 3D, à l'image de son prédécesseur, enchaîne les problèmes de plates-formes, et les quinze niveaux vous en proposent des beaux et tortueux. Non, c'est clair, vous ne vous ennuierez pas.

Kika





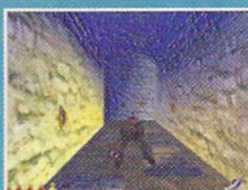


Certaines potions soignent, rendent plus forts ou invisibles. D'autres vous donnent l'aspect d'un ennemi pour mieux vous infiltrer dans leurs lignes. ▶

Pièges à gogo

Un des grands trucs de Prince of Persia 3D est d'alterner une séance de sauts avec deux, trois pièges bien placés. Le tout est de voir à temps que la dalle sur laquelle vous sautez se transforme en mâchoires d'acier quand vous en approchez. Vous aurez droit à tous les types de trappes avec piquants, mais les coupe-choux seront aussi de la partie. Si vous voyez des traces de sang qui n'ont rien à foutre là, c'est que vous en avez un pas loin. À vous de vous montrer méfiant.










+ Les séries de plates-formes vicieuses.
+ Les mouvements lors des combats.
- Les angles de caméra.

EN DEUX MOTS

Prince of Persia 3D est l'adaptation à la sauce 3D de son prédécesseur sorti il y a quelques années. On y retrouve la même interface, les mêmes mouvements et le même principe de jeu fait de plates-formes et de combats. Tout serait très bien dans le meilleur des mondes si les angles de vue étaient vraiment maîtrisés. Mais on en est loin, et c'est vraiment dommage car la trame du jeu se révèle excellente.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
71	78	76

95/98 ■ JOUABLE SUR PII 350 64 MO RAM ■ EDITEUR TLC EDUSOFT
■ DÉVELOPPEUR SSI ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
RÉSEAU IP	4

Le retour du hit de SSI, qui prend une nouvelle dimension et tente de conquérir le monde, à l'époque de la stratégie temps réel.



Les cartes des régions que l'on peut visiter sont assez conformes à la réalité, hormis pour l'échelle des hauteurs.

Panzer General 3D

Wargame au tour par tour en 3D pour tous joueurs - PC CD-Rom



Un clic droit sur une quelconque unité fait apparaître ses caractéristiques, ainsi que celles de son commandant.



Le QG où l'on se bâtit une armée faite de bric et de branques.

Panzer General 3D rompt totalement avec la série des Five Star, qui le précédait. En effet, les traditionnels hexagones et marqueurs ont été ici remplacés par de véritables unités en relief. Mais attention, je ne vous parle pas d'un relief à la sauce East Front, où tout est relativement inerte, mais bel et bien d'un tout nouveau mode de jeu qui, bien que demeurant au tour par tour, n'en est pas moins animé.

En effet, tout est là : lorsqu'on leur donne un ordre, les soldats et véhicules se déplacent de fort belle façon sur le terrain. En mode d'attaque, chacun d'entre eux se voit doté d'une animation : les avions de type Stuka se mettent à piquer, les chasseurs à tracer des circonvolutions dans les cieux avant d'attaquer leur cible, la piétaille saute dans un camion et se met en route vers le point de rendez-vous. Mieux encore, a contrario de jeux tels que TA Kingdoms ou Tiberian Sun, où les vieux moteurs n'ont pas été améliorés de ce point de vue, le plateau de jeu de Panzer 3D peut être zoomé et tourné sur un axe horizontal. Mais cette débauche d'effets graphiques (bon, je parle de SSI. Mettons-nous donc dans le contexte !) ne constitue pas qu'un simple cache-misère : non seulement le système d'expérience et de commandement qui régit le jeu est excellent, mais de plus, le fait de bien percevoir les paysages permet de construire des stratégies qui nous ne nous seraient pas venues forcément à l'esprit, ou dont l'usage était caduc. On se souvient encore que le fait de placer des batteries de canons sur les hauteurs n'avait aucun intérêt majeur dans les titres précédents de la série en 2D.



Du point de vue esthétique, PG3D est une belle réussite : il possède de nombreux types de terrains, sur lesquels nous enverrons nos troupes à la mort.

Le système d'expérience est un gros morceau de bravoure à lui seul : on compose son armée de différents leaders spécialisés dans des domaines précis (aviation, blindés), eux-mêmes susceptibles de gagner des habilités spéciales (il y en a une vingtaine différentes) au fur et à mesure qu'ils gagnent de l'expérience. Leurs nouvelles compétences peuvent prendre les aspects les plus utiles, ou même les plus bizarres. Par exemple, un général d'aviation pourra obtenir la capacité d'expédition de ses régiments en attaque, et ce, même par mauvais temps. De la même façon, ils pourront aussi gagner des points d'action supplémentaires, qui viendront s'ajouter à ceux que possèdent déjà les unités, simulant ainsi les possibilités et la compétence des troupes « d'élite ». La maniabilité du jeu, l'un de ses points forts, repose sur des règles qui peuvent être assimilées en moins d'une heure celles de mouvements et d'attaques restant identiques, mais projetées sur une dimension supplémentaire. C'est en cela qu'il ressemble le plus à ses ancêtres, qui en ont amené plus d'un au wargame, grâce à son extrême simplicité. Plus que jamais après ce titre, il sera difficile de revenir à nos bons vieux hexagones. Les unités de jeu sont toujours aussi nombreuses, avoisinant les 200, et sont réparties dans les camps alliés et les forces de l'axe. Les missions, elles aussi, sont innombrables, et composent les huit campagnes qui vont se dérouler sur tout le front de l'Ouest, ainsi que dans le Maghreb.

Bob Arctor



+ Le moteur de jeu, remis au goût du jour.
+ Un nombre impressionnant d'unités.
- Le déplacement des ennemis, un peu longuet.

EN DEUX MOTS

Le passage à la 3D pour la série des Panzer General était nécessaire pour préserver la magie de ce jeu, passionnant et accessible à tous. Le moteur soigné et l'intérêt du système d'expérience pourront même intéresser un vieux grognard de l'hexagone.

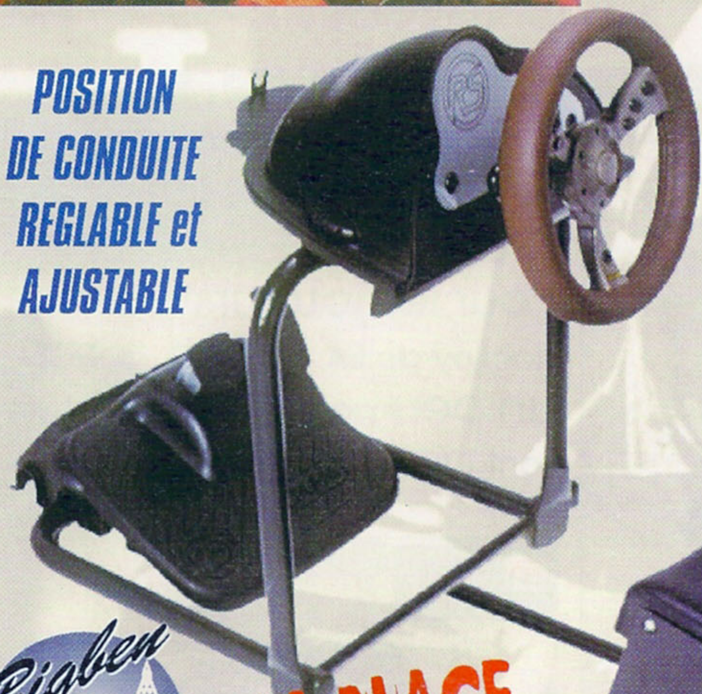
TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
80	75	79



SIEGE BAQUET

Longueur du siège réglable.
Siège baquet ajustable.
Pose pédalier réglable en profondeur.
Tablette du volant amovible.

POSITION DE CONDUITE REGLABLE et AJUSTABLE



COMPLETEMENT PLIABLE POUR UN RANGEMENT OPTIMAL

GEREZ VOTRE ESPACE !



Bigben INTERACTIVE

EN PLACE ET EXPLOSE LE CHRONO !

COMPATIBLE AVEC LA PLUPART DES VOLANTS
*PHOTOGRAPHIE PRISE AVEC LE VOLANT ACT LAB™ non fourni

VOLANT FORCE RS ACT.LABS

RETOUR DE FORCE Haute technologie I-FORCE





La nouvelle technologie RS ENGINE
Retour de force I-FORCE permet la compatibilité
Du volant sur les différents supports de consoles existants:
PC ,Playstation, et Nintendo 64.
*Boutons HYPER programmables.
*Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.
*Prise de volant rembourrée.
*Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1.
Micro switch.
Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.
*Modes de commande analogique et numérique.

Maitrisez l'art du pilotage.



ACT·LABS



1 CARTOUCHE FOURNIE.

Bigben INTERACTIVE

BIGBEN INTERACTIVE S.A. Rue de la Voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex - Fax: 03 20 90 72 34



Quand arrive l'été, les pingouins quittent la banquise pour leur grande migration annuelle. Pour les joueurs de hockey de EA Sports, c'est un peu pareil, sauf qu'ils ne sont pas payés en harengs.



NHL 2000

Simulation de hockey sur glace pour tous joueurs - PC CD-Rom



Ils sont forts ces Canadiens, quand même ! C'est ce que je me disais après seulement quelques minutes de jeu sur NHL 2000, le nouveau simulateur de hockey sur glace de EA Sports, les développeurs de Vancouver. Depuis le temps qu'ils nous abreuvent de simulations, on aurait pu penser qu'ils finiraient par manquer d'inspiration. Eh bien pas du tout : NHL 2000 est un peu le soft de hockey rêvé, à la fois accessible pour le pingouin débutant et très complet pour le fan de hockey. Si ça continue, on va même se laisser tenter par les softs de foot américain.

Clean et efficace

Comme à l'accoutumée, l'interface de NHL est très chiadée. Y doivent avoir un département Spécial interface chez EA. Pas moins de neuf choix possibles nous attendent, sur fond de musique rythmée. Pour le débutant, des didacticiels permettent de tout apprendre du maniement du palet et de la crosse. Les modes Exhibition, Saison et Tirs au but font partie des choses attendues, et c'est sans compter sur les Playoff, Tournoi, League et une option Internet. Vous voyez, c'est vraiment très complet.

En attendant, je lance un match rapido pour voir ce que la bête a dans le ventre. Dès les premières secondes du mode Débutant, on se sent l'âme d'un joueur de hockey vétéran. Grâce aux options de déplacement automatique, les autres joueurs se placent et montent de manière intelligente. On peut voir, d'un bouton du pad, le joueur le plus proche du palet partir en zigzaguant vers les cages, accélérer d'une pression de touche, armer son coup (puissance variable) et décocher un tir de mutant. Ce qui demande pas mal d'apprentissage sur un jeu de hockey lambda s'effectue ici simplement. Voilà qui donne envie d'aller plus loin. C'est que NHL 2000 a du répondant. Comme d'hab', il intègre tous les joueurs de la vraie ligue, avec - mais c'est presque devenu banal chez EA Sports - tous les visages scannés des célèbres joueurs. Des Stars de Dallas aux Penguins de Pittsburgh, toutes les équipes, avec leurs points forts respectifs, ont été intégrées dans la simulation, pour refaire le monde du hockey sur son PC. En plus, NHL apparaît comme l'équivalent d'un jeu de management. En mode Carrière, il est effectivement possible de disputer une saison entière sans toucher à une crosse. En tant que dirigeant d'une équipe, vous pourrez ajuster vos stratégies, acheter et vendre des joueurs, élaborer vos lignes d'attaque et de défense, pour finalement regarder vos p'tits protégés torcher l'équipe dirigée par l'ordinateur. L'I.A. pourra d'ailleurs vous proposer des transferts pendant la saison. Sans vous endormir sur vos lauriers, vous pourrez aussi aller fouiner dans les centres d'entraînement pour trouver de nouveaux talents parmi les jeunots. C'est comme un jeu dans le jeu : de saison



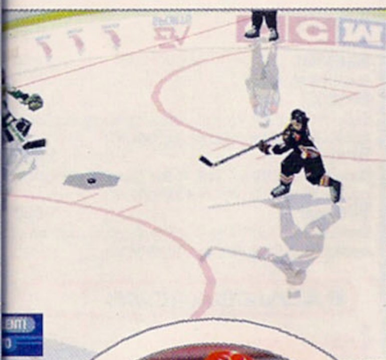
▲ Caractéristique amusante : on peut importer une image pour créer des joueurs avec la tronche de son choix. Ça vaut quoi, un maître ès kung-fu au hockey ?



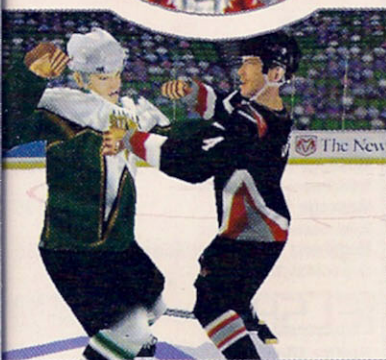
Paf ! J'te colle la crosse dans le poitrail, mon gaillard. ▶

■ JOUABLE SUR PENTIUM 200 32 MO RAM 70 MO DISQUE LIBRE PII 300 + CARTE 3D RECOMMANDÉS
■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ DÉVELOPPEUR EA SPORTS CANADA ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	12
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	easports.com







▲ Quand rien ne va plus, deux joueurs peuvent se taper une petite baston. On peut régler la fréquence des combats, la NHL réglementant les affrontements.

en saison, on voit les caractéristiques des joueurs évoluer. Certains prennent leur retraite, alors qu'au fil des ans, les petits nouveaux finissent par accéder au rang de superstars.

Plus vrai que nature

Mais rassurez le côté bourrin qui grogne en vous : NHL 2000 est avant tout une vraie de vraie de simulation de hockey, avec l'efficacité d'un jeu d'arcade et suffisamment d'action pour vous coller une crampe aux mimines. Il y a maintenant deux réglages directement accessibles avant un match. Le Player Boost permet de régler facilement la vitesse des joueurs. Le Goalie Boost influe quant à lui sur l'efficacité du gardien. Deux coups de souris et c'est parti pour Holiday on Ice. Un nouveau coup surpuissant est aussi disponible, mais on ne pourra pas en abuser sans que cela ne se répercute sur l'endurance des hockeyeurs.

La nouvelle version du moteur 3D tourne de belle manière sur les machines actuelles. Deux résolutions sont proposées, 640X480 et 800X600, à la fois en Glide et en Direct3D. Les mouvements et animations sont très fluides, ce qui lui confère une très bonne jouabilité. Seuls les tirs et passes sont parfois un peu rapides, du moins par rapport à la vraie vie.

Tout cela est très beau. Les joueurs bénéficient de nouvelles captures de mouvements. On voit leurs réactions sur le banc de touche. Les sales gosses peuvent perdre leur casque s'ils se font malmener trop durement. Les gardiens font des mouvements d'assouplissement. Les visages sont non seulement texturés, mais ils bénéficient aussi de mimiques de colère ou de joie. Quand deux joueurs se bagarrent, on peut même prendre le contrôle de la baston pour déterminer qui va sécher l'autre. Et hop ! Un jeu de boxe maintenant. La réalisation très fouillée donne vraiment l'impression d'être dans un stadium. Reflets des joueurs sur la glace, éclairages multiples, crissements des patins, cris du public et gimmicks à l'orgue... Pour être honnête, on peut relever quelques détails moins réussis : les spectateurs ne sont pas à la bonne échelle, et ils sont rigoureusement plats (par contre, le nombre de spectateurs dépend de la popularité de l'équipe et de la taille de la ville qui reçoit). Les ombres des joueurs sont cubiques et très moches (c'est dommage, ça gâche les reflets). Ces imperfections proviennent probablement de l'optimisation de l'affichage, visant à gagner en rapidité. Mais bon. Les voix en français sont aussi un peu ridicules. Bref, ces quelques légers désagréments ne ruinent en rien l'intérêt fabuleux de ce soft, qui sait se faire pardonner avec une option encore plus incroyable : « Face in the Game » Kézako ? Ben il est carrément possible de créer ses propres joueurs en important des images scannées de visages. À l'intérieur du programme, on place des points de contrôle sur les yeux, la bouche et le nez, et hop ! voilà votre petit frère qui déboule en patins en plein dans votre écran de PC. Si c'est pas merveilleux ! Bon, j'ai évidemment essayé avec maître Kendy-Lim, un de nos confrères du magazine « Joypad ». Le résultat était très mitigé. Les caribous de chez EA Sports utilisent apparemment des outils plus sophistiqués pour créer les modélisations de leurs joueurs. Ça reste quand même une option intéressante qu'on attend de voir en standard sur tous les shoots 3D du futur.



Et maintenant sur eul' Net

Il y avait une option Internet dans NHL 99, mais elle était un peu cachée. En fait, EA Sports ne devait pas être très satisfait de ses performances. NHL 2000 propose aujourd'hui une vraie implémentation réseau. Il suffit de vous connecter sur leur ouaib maison pour trouver un parterre de joueurs désirant se prendre une bonne trempe face à votre classe légendaire. Après quelques invectives (« Tu viens jouer, p'tite frapette ? »), le serveur connecte les deux adversaires sans avoir à rentrer des adresses IP compliquées. Le mode Internet supporte évidemment aussi les fonctions de Ligue. Bref de bref, NHL 2000 aborde le troisième millénaire sereinement, nom d'un tabernacle.

Iansolo



+ Graphisme et animations.
+ Mode Carrière.
+ Importation de tronches.
+ Internet.
- Voix françaises ridicules.
- Quelques timings encore trop rapides.

EN DEUX MOTS

EA Sports sait faire des simulations sportives, on s'en était déjà aperçu. Mais NHL 2000 va encore plus loin grâce à une réalisation de toute beauté, des modes de jeu innombrables, et une prise en main aisée qui ravira autant les débutants que les joueurs de hockey chevronnés.

TECHN. 87 DESIGN 85 INTÉRÊT 87

aAT®

L'informatique à vos côtés

OK !

www.aatdirect.com

PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

IMPRIMANTES

Canon — GARANTIE 1 AN
IMPRIMANTES JET D'ENCRE COULEUR

PRIX F TTC



BJC-2000 PROMO — Résolution : 720 dpi, A4 couleur, Jusqu'à 5 ppm + jeu Star Wars	695
BJC-5000 — Résolution : 1440 x 720, A4 couleur, Jusqu'à 5 ppm	1 195
BJC-6000 — Résolution : 720 dpi, A4 couleur, Jusqu'à 7,5 ppm	1 535

EPSON
Garantie : 1 an Stylus Express ext. à 3 ans
IMPRIMANTES JET D'ENCRE COULEUR

PRIX F TTC

STYLUS COLOR 440 — Résolution : 720 dpi, A4 couleur, deux têtes, 4 ppm	790
STYLUS COLOR 640 — Résolution :1440 dpi, A4 Logiciel : Photomagic	990
STYLUS PHOTO 700 — couleur, 1440 dpi, A4, jusqu'à 3,5 ppm Drivers : Win. 3.1/95/NT et Mac, Photo Pack	1 390
STYLUS COLOR 740 — Résolution : 1440 dpi, A4 jusqu'à 6 ppm Port USB + // + Série, Adobe PhotoDeluxe Business Edition	1 590
STYLUS COLOR 740 Bleu transparent	1 690
STYLUS PHOTO 750 — Résolution : 1440 dpi, A4 jusqu'à 6 ppm, Port USB + // Adobe PhotoDeluxe, Spin Panorama, Print Adventure, PhotoSheet	1 990
STYLUS COLOR 850 — couleur, 1440 dpi, A4, jusqu'à 9 ppm, Drivers : Win. 3.1/95/NT et Mac	1 990
STYLUS PHOTO EX couleur — 1440 dpi, A4/A3 super qualité photo Drivers : Win. 3.1/95/NT et Mac, Log. Photoshop LE 4.0	2 790
STYLUS COLOR 900 — USB, 1440 dpi, A4, jusqu'à 12 ppm	2 790
STYLUS PHOTO 1200 couleur	3 490
STYLUS COLOR 1520 couleur	4 290
STYLUS COLOR 3000 couleur	8 500

HEWLETT PACKARD
GARANTIE 1 AN RETOUR ATELIER
IMPRIMANTES JET D'ENCRE COULEUR

PRIX F TTC

DeskJet 610 — Résolution :600x300, A4 couleur, jusqu'à 5 ppm, port //	690
DeskJet 710C — Résolution : PhotoREt II, A4 couleur, jusqu'à 5 ppm, port//	890
DeskJet 815C — Résolution : PhotoREt II, A4 couleur, jusqu'à 7,5 ppm, USB et port //	1 390
DeskJet 895Cxi — Résolution : 600, A4 couleur, jusqu'à 6,5 ppm, port //	1 890
DeskJet 1120C — Résolution : PhotoREt II, A4, A3 couleurs, jusqu'à 5 ppm, port //	2 690
DeskJet 2 000C — Résolution : 600x300, A4 couleur, jusqu'à 5 ppm, port //	2 890

LEXMARK
GARANTIE 1 AN SUR SITE PAR ECHANGE
IMPRIMANTES JET D'ENCRE COULEUR

PRIX F TTC

Z11 — A4 1200 dpi 4 ppm port //	550
Lexmark 3200 — A4 1200dpi jusqu'à 6ppm 2 têtes port //	790
Z31 NOUVEAU	990
Z51 — A4 1200 dpi jusqu'à 10 ppm, 2 têtes, port // et USB	1 390
Optra Color 45 — A4/A3 1200 dpi 8 Mo jusqu'à 8ppm port // 1slot LAN	5 390

SOURIS

Microsoft

PRIX F TTC

Basic Mouse	149
WheellMouse — Port PS/2	199
Mouse 2	299
IntelliMouse — Port PS/2 et USB	349
IntelliMouse pro — Port PS/2	449

CLAVIERS

maxell

	PRIX F TTC
MKY-108FR NOUVEAU — AZERTY 109 touches Port PS/2	69

MITSUMI

	PRIX F TTC
KFK-EA5SA NOUVEAU — AZERTY 105 touches Port PS/2	79

SILITEK

	PRIX F TTC
SK-6000 — AZERTY 105 touches + système de pointage TouchPad intégré	170

SCANNERS

AGFA — GARANTIE 1 AN

PRIX F TTC

SNAPSCAN 1212P — 600x120036 bits Port //	690
SNAPSCAN 1212U — 600x1200 36 bits USB	790
SNAPSCAN 1212U vert translucide — 600x1200 36 bits USB NOUVEAU	990
SNAPSCAN 1236S ARTLINE PROMO — 600x1200 dpi 36 bits + 3 logiciels	1 390
DUOSCAN T1200 PC	4 990

ARTEC — GARANTIE 1 AN

PRIX F TTC

1236P NOUVEAU — Port // 36 bits 600x1200	390
1236USB NOUVEAU — Port USB 36 bits 600x1200	590
AM12S NOUVEAU — Port SCSI 36 bits 600x1200	790

EPSON — GARANTIE 1 AN

PRIX F TTC

Perfection 610U NOUVEAU — Port USB	990
GT-7000U NOUVEAU — Port USB	1 290
Perfection 1200U NOUVEAU — Port USB	1 590
GT-7000S — SCSI	1 590
Perfection 1200S NOUVEAU — SCSI	1 890
GT-7000S PHOTO NOUVEAU — SCSI	1 990

Guillemot

Maxi Scan EPP — A4 port // EPP 9600 dpi (optique 600x1200 dpi) 36 bits	710
Maxi Scan USB NOUVEAU — A4 port USB 19200 dpi (optique 600x1200 dpi) 36 bits	780
Maxi Scan Deluxe SCSI — A4 port // 9600 dpi (optique 600x1200 dpi) 36 bits	860

MONITEURS

HITACHI — 3 ANS DE GARANTIE SUR SITE PAR ECHANGE STANDARD

17" CM-610ET NOUVEAU — 1024x768 85Hz Pitch 0,22 TCO 95	1 845
17" CM-650ET — Tube court 1024x768 85Hz Pitch 0,21 TCO 99	2 750
17" CM-643ET — 1280x1024 85Hz Pitch 0,21 TCO 95	3 050
19" CM-751ET NOUVEAU — 1600x1200 75Hz Pitch 0,21 TCO 95	3 415
19" CM-761ET — Tube court 1280x1024 85Hz Pitch 0,21 TCO 99	4 790
21" CM-811ET — 1280x1024 85Hz Pitch 0,21 TCO 95	7 300

iiyama — GARANTIE 3 ANS SUR SITE PAR ECHANGE STANDARD

PRIX F TTC

S703HT — 17" TUBE FST Pitch 0,26 Diag et 0,22 Hor, 1600x1200 à 77 Hz TCO'95	2 390
A702HT — 17" Tube Diamondtron® Natural Flat 1600x1200 à 75 Hz TCO'95	2 815
A901HT — 19" Tube Diamondtron® Natural Flat 1600x1200 à 75 Hz TCO'95	4 599
A201HT NOUVEAU — 22" Tube Diamondtron® Natural Flat 2048x1536 à 82 Hz TCO'99	7 259

Panasonic
MONITEURS GARANTIS 3 ANS SUR SITE

PRIX F TTC

15" E55, — 1280X1024 /60Hz pitch 0,28	1 190
17" E70i — 1280x1024 à 65 Hz pitch 0,27	2 190
17" SL70i — Tube court 1280x1024 à 60 Hz, pitch 0,27 TCO 95	3 050
17" PL70i — Tube court 1280x1024 à 60 Hz, pitch 0,27 TCO 95	3 490
19" SL90i Tube court — 1600x1200 à 75 Hz pitch 0,25 TCO 95	4 990
21" S 110 — 1600x1200 à 75 Hz pitch 0,25 TCO 95	7 490

PHILIPS MONITEURS GARANTIS 3 ANS SUR SITE

PRIX F TTC

14" 104B — 1280X768 À 60 HZ,pitch V/H 0,28/0,24	990
15" 105S — 1024X768 À 60 HZ, pitch V/H 0,28/0,24	1 190
15" 105MB — 1280X1024 À 60 HZ, pitch V/H 0,28/0,24	1 690
17" 107S — 1280X1024 À 60 HZ, pitch V/H 0,28/0,24	2 190
17" 107B Tube court — 1280x1024 à 80 hz, pitch 0,22	3 190
19" 109S — 1600X1200 À 75 HZ, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	4 490
19" 109B Tube court — 1600x1200 à 75 Hz, pitch 0,22	4 990
19" BRILLIANCE 109 MP, — 1600X1200 À 75 HZ, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	5 490
21" BRILLIANCE 201B — 1600x1200 à 72 Hz, pitch V/H 0,28/0,24 TCO 95	8 290

SONY Les gammes ES, GS et PS sont garanties 1 an sur site

PRIX F TTC

15" 110ES — 1024x768 à 85 Hz, pitch 0,25, Trinitron TCO 92	1 390
17" 200ES — 1280x1024 à 65 Hz, pitch 0,25 Trinitron TCO 92	2 410
17" 200GST — 1280x1024 à 75 Hz, pitch 0,25, Trinitron TCO 95	3 390
19" 400PST — 1600x1200 à 75 Hz, pitch 0,25, Trinitron TCO 95	5 950
21" 500PST — 1600x1280 à 80 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 95 Energy 2000	9 290

TATUNG Garantie 4 ans sur site

PRIX F TTC

15" C5D — 1024x768 70 Hz Pitch : 0.28 Digital	990
17" C7T — 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.27 Digital	1 650
19" C9N NOUVEAU — 1600x1200 75 Hz Pitch : 0.26 Digital TCO 95	3 050

ONDULEURS

APC AMERICAN POWER CONVERSION

GARANTIE 2 ANS SUR SITE INTERVENTION SOUS 24H
(Sauf les modèles SurgeArrest et Rackables qui bénéficient d'une garantie spécifique.)

PRIX F TTC

SurgeArrest ™ E 10 — Protection contre les surtensions et la foudre (Garantie 3 ans)	190
SurgeArrest ™ E 20 F — Protection contre les surtensions et la foudre (Garantie 5 ans)	290
BK300MI — Back-UPS 300 VA MI	690
BK500MI — Back-UPS 500 VA MI	790
BK650MI — Back-UPS 650 VA MI	1 490
BP280SI — Back-UPS Pro 280 VA PnP +câble de communication et logiciels PowerChute (Windows 3,x/95/98/NT)	1 090
BP420SI — Back-UPS Pro 420 VA PnP +câble de communication et logiciels PowerChute (Windows 3,x/95/98/NT)	1 490
BP650SI — Back-UPS Pro 650 VA PnP +câble de communication et logiciels PowerChute (Windows 3,x/95/98/NT)	1 990

SAUVEGARDES

iomega

PRIX F TTC

ZIP 100 interne — 100 Mo, Atapi	490
ZIP 100 externe — 100 Mo, Port //	750
Disquette 100Mo — Disquette pour Zip 100	58
ZIP 250 externe — 250Mo, Port //	1 350
Disquette ZIP 250Mo — Disquette pour Zip 250	125
JAZ 2 GO, interne ou Externe jaz — 2Go, Port SCSI	2 480

FAX/MODEMS

3Com **USRobotics** L'Accès Intelligent à l'Information

GARANTIE A VIE

56 K Fax modem — Boîtier externe RTC	560
Message Modem 56 K — Boîtier externe RTC PC éteint	730
Message Pro 56 K — Boîtier externe RTC PC éteint	895
Megahertz 56 K Global Modem — Carte PCMCIA RTC	1 090

ELSA — GARANTIE 5 ANS

PRIX F TTC

Boitier Microlink 56K Internet — Boîtier externe RTC	490
Boitier Microlink 56K USB — Boîtier externe Numeris	790
Carte Microlink 56K PCI — Carte interne RTC	220

Kortex — GARANTIE 5 ANS

PRIX F TTC

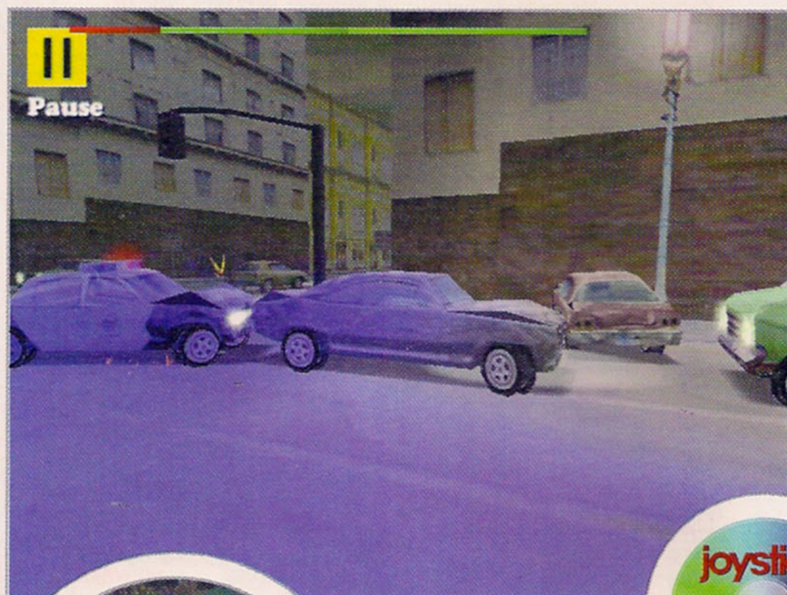
PCI 56K V90 — Carte interne RTC	220
PCI 128K — Carte interne Numeris	450
NOVAFAX VOCAL PLUS 56K V90 — Boîtier externe RTC	590
56 K PCMCIA V90 — Carte PCMCIA RTC	850
MELVOX 4 Mo V90 — Boîtier externe RTC	870
USB NAVY 128K NOUVEAU — Boîtier externe Numeris Port USB	950
IAM V90 NOUVEAU — Boîtier externe RTC et Répondeur Internet sans PC	1 190
Novafax 128K — Boîtier externe Numeris	1 490
Novafax Bi-Réseaux 128K/33.6 — Boîtier externe Numeris et RTC	1 790
INDEPENDENCE COM — Boîtier externe HUB avec quatre ports éthernet et trois interfaces série. Multiplexage des connexions NUMERIS ou RTC	2 590

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et uniquement durant le mois de octobre 1999

aAT V.P.C. Tél. : 05 61 61 60 88 Fax : 05 61 61 60 80 aat@fr.fm

■ JOUABLE SUR PII 300 + CARTE 3D ■ EDITEUR GT INTERACTIVE ■ DÉVELOPPEUR RÉFLECTION ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

Soft exceptionnel sur PlayStation, Driver arrive quelques mois plus tard sur PC, attisant toutes les curiosités : un jeu de courses, issu de l'univers console, peut-il être à la hauteur de softs comme Midtown Madness ou Rally 2000 ? (Gagnons du temps : la réponse est « non ».)



Driver

Poursuites de voitures pour tout public - PC CD-Rom









REMARQUE
Un mode réseau a été promis par l'éditeur, mais sous forme de patch, et aux alentours de décembre.



▲ Tombé nez à nez avec un barrage de police, l'unique solution consiste à trouver le maillon faible du barrage et foncer dans le tas.

TIPS TECHIQUE
Inutile de monter la résolution au-delà de 320x240, vous gagnerez peu en qualité et cela entraînera une grande perte de vitesse.

Record de téléchargement sur le ftp de Joystick (dont je vous rappelle la précieuse adresse ftp:\\ftp.joystick.fr), vous vous êtes jetés sur la démo de Driver tels des affamés sur une pizza froide. Dire que ce jeu est attendu est un doux euphémisme. Et moi aussi, j'avais été chauffé à blanc par ce que j'en avais vu le mois dernier : plus qu'un simple jeu de course, Driver nous plonge la tête la première dans un film de gangsters des années 70. Et me voilà enfin dans la peau de l'inspecteur Tanner, flic infiltré dans la mafia pour s'attirer les faveurs des gros bonnets et piger de l'intérieur leurs combines tordues. Selon les aveux d'Elwood, qui a testé Driver sur PlayStation, notre version PC est bien plus difficile, d'abord parce qu'elle rame, même en 320 x 240 sur un gros PC, mais surtout parce que les voitures de police sont beaucoup plus solides. Or, l'une des astuces pour se débarrasser d'un poursuivant trop collant était de démolir sa caisse. Ça a été modifié, on ne peut plus le faire. Reste que les missions sont passionnantes. Transport d'explosif ambiance « Le Salaire de la Peur ». Aller chercher des braqueurs de banque, semer la police et les escorter en lieu sûr. Filer un indic, etc. Mais presque toutes les parties se terminent soit en explosant la voiture d'un gars, soit en course-poursuite avec la police. Tiens, justement, parlons-en de la police. L'I.A. est assez réussie, et c'est toujours impressionnant de se retrouver face à un barrage, mais quelque chose est un peu raté : si vous êtes dans le rayon de détection d'une voiture de flic, elle vous repère immédiatement, même sans vous trouver dans son champ de vision. C'est très limité puisqu'on ne peut pas ruser en se planquant dans une impasse ou derrière un immeuble. Les flics qui vous poursuivent sont d'ailleurs étrangement collants et ça ne m'étonnerait pas du tout que l'I.A. triche. Enfin, graphiquement, Driver est pauvre, dépassé, saccadé. Même si les quatre villes sont très grandes et variées, on apprécierait d'obtenir des performances supérieures à celles de la PlayStation. Or, c'est l'inverse. Ma conclusion est donc simple : si ce jeu vous tente, achetez-le au format PlayStation, ou attendez Felony Pursuit de Polygone Studio, un jeu reposant exactement sur le même principe, présenté au dernier ECTS.

monsieur pomme de terre



- \+ Un concept original : un jeu de poursuites en voiture scénarisé.
- \+ Ambiance très réussie ; missions passionnantes...
- − ... quoiqu'un peu répétitives.
- − La version PlayStation est meilleure !

EN DEUX MOTS
Un grand jeu PlayStation mais qui attaque le PC sur un domaine où il est roi : les jeux de bagnole. Ici, le principe est original, l'ambiance et les missions très réussies, mais le jeu n'est pas techniquement à la hauteur de nos machines.



Si la frustration datant de votre petite enfance (à l'époque où vous auriez vendu votre hamster pour avoir une voiture radiocommandée) n'a jamais pu être assouvie, Re-volt est fait pour vous...



Re-volt

Arcade pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Le jardin botanique est un des circuits qui rame grave.

Un jeu riche en effets spéciaux. ▼

Moi, mon hamster, il s'appelait Fred, comme Fred Hamster. Je l'aimais plus que tout, jusqu'au jour où j'ai essayé la voiture RC d'un pote. Le flash ! Malgré des heures d'âpres négociations (menaces de représailles à la récré, enlèvement et absorption éventuelle de son goûter, dénonciation systématique à la maîtresse...), mon copain n'a jamais voulu m'échanger sa voiture contre Fred. J'ai été très traumatisé, mais pas autant que Fred, à qui j'avais, pour la peine, greffé des amortisseurs hydrauliques et un moteur de tondeuse. Bref, vingt ans après cette pénible expérience, Acclaim Studios va enfin me libérer de la terrible névrose qui ne m'a jamais quitté. Tout commence dans un magasin de jouets, en 3D, alors qu'une huitaine de tutures attendent, dans leur boîte, d'être sélectionnées. Elles sont toutes électriques, ont des gueules d'enfer, et possèdent chacune des aptitudes d'accélération, de vitesse et de poids spécifiques. Certaines sont des 4x4, d'autres des propulsions ou des tractions. Bref, le choix est là, surtout que beaucoup de voitures ne sont pas encore déverrouillées (il en existe 28 au total, allant du buggy à la bagnole de sport). Pour les obtenir, il faudra gagner des championnats (vous devrez terminer troisième au maximum dans chaque course, et terminer premier au classement final). Haaaaa, si Fred était là, il serait content de savoir que sa mort n'a pas été vaine. Remarquez, il n'a pas souffert, à la vitesse où il s'est pris le mur du jardin... Même Suzane (ma tortue) n'aurait pas résisté. Et pourtant, elle était endurante, avec tout ce que je lui ai fait subir... Mais ça, c'est une autre histoire.

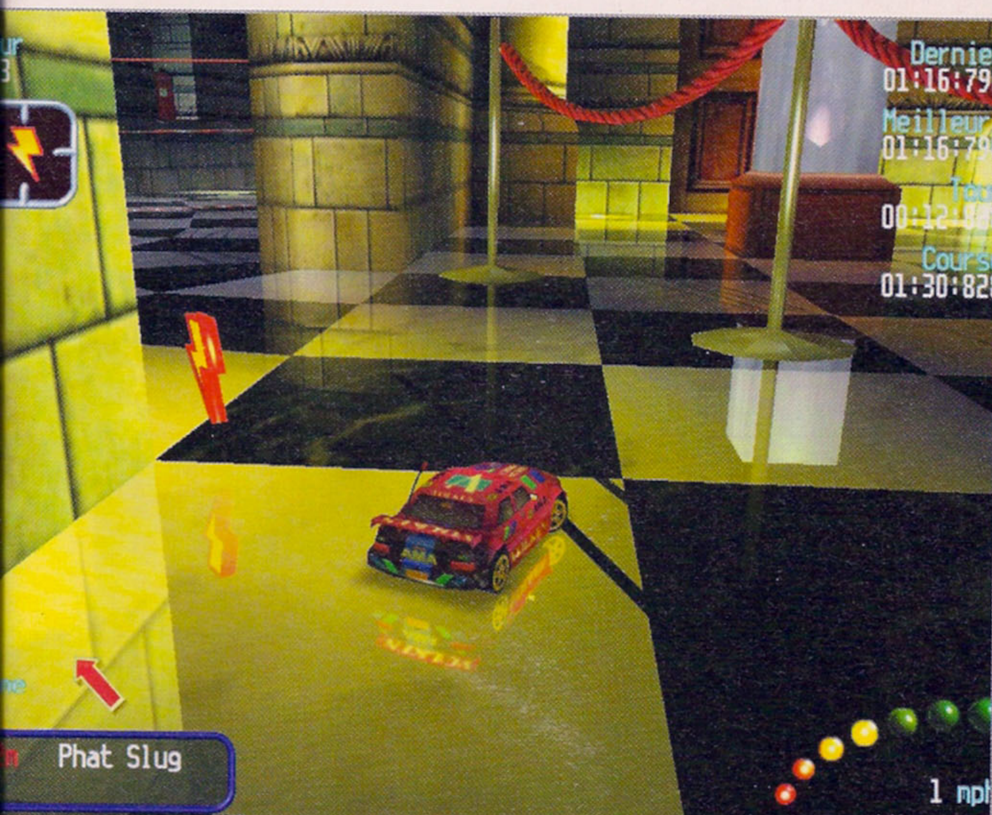
Fred et Robert, martyres

Re-Volt propose 13 circuits au total, dont seuls 4 sont accessibles en début de partie. À l'instar de Micro-Machines, l'univers du jeu n'est pas à la taille des véhicules. C'est pourquoi vous vous baladerez dans des endroits disproportionnés, comme cette résidence pavillonnaire, ce jardin botanique, ce paquebot ou ce musée anthropologique. Première constatation, le graphisme est tout bonnement excellent. Fin, très détaillé, toujours de bon goût. Cela concerne aussi bien les circuits que les voitures, comme vous pouvez en juger par vous-même avec les photos. On voit clairement l'antenne des caisses bouger dans tous les sens, les roues tourner, les ballons rebondir sur la route, les arrosoirs automatiques des pelouses projeter de l'eau, le dallage refléter tout l'environnement... Vraiment chouette le truc. Le gameplay, quant à lui, est divisé en deux parties distinctes : le pilotage et les armes. Comme ces voitures sont





MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	8





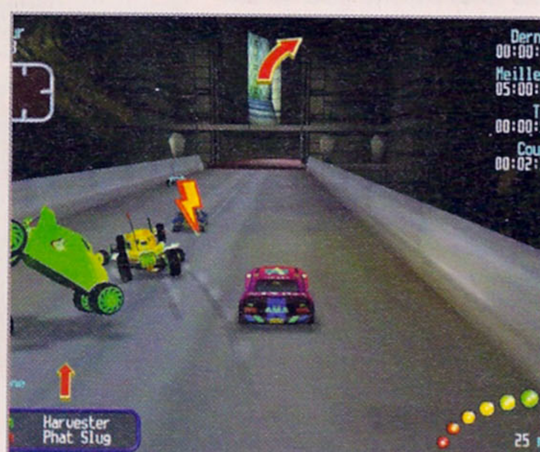
Ah, j'ai failli oublier : tous les circuits recèlent des raccourcis et autres passages secrets. Mais si les trouver n'est pas toujours une mince affaire, les utiliser sans se planter en est une autre.

Un arsenal de choix

Pour ce qui est de la réalisation, c'est une fois de plus un constat très positif qui nous attend, avec cependant quelques réserves. En effet, l'animation est fluide et rapide sur la majorité des circuits, mais certains rament grave, même avec une TnT 2. Lorsque ces ralentissements surviennent, il devient alors très difficile de contrôler la voiture, et la défaite est proche. Par contre, il faut saluer le travail des programmeurs pour tout ce qui concerne les effets visuels : explosions, jeux de lumière, particules, traces de pneus dans l'huile, réflexion... c'est vraiment du bon boulot.. Le mode réseau assure (petite anecdote au passage, c'est actuellement l'occupation favorite des programmeurs d'Omikron, durant la pause déjeuner chez Quantic Dream. C'est cool, mais faudrait pas qu'ils nous oublient des bugs au passage...), avec une huitaine de concurrents et des arènes dédiées au multijoueur. Un niveau spécial cascade, dans lequel il faut ramasser des étoiles placées à des endroits pas possibles, est également au rendez-vous, mais vous devrez attendre de récupérer des nouvelles voitures pour pouvoir y briller. Si vous y parvenez, une surprise sera au rendez-vous. Ne me demandez pas laquelle, j'en sais foutre rien. Ajoutez pour finir un éditeur de circuits comprenant plus de 50 pièces - pour une fois, assez simple d'utilisation - et vous comprendrez que Re-volt est un p'tit jeu bien attachant. Pas bégueule, propre sur lui, doté de super musiques et poli avec les dames, c'est un soft comme on les aime, malgré les ralentissements cités. Reste à juger sa durée de vie, qui risque bien d'être le talon d'Achille de Re-volt, à moins d'y jouer en réseau.

Fishbone

Un éditeur de circuits comprenant plus de 50 pièces.





▲ *Les séances de glisse sur la glace sont évitables... question de trajectoire.*

Vous pourrez choisir 28 voitures au total, une fois toutes débloquées. ▼



légères par définition, l'inertie est la grande absente de la maniabilité. Cela implique une prise en main ardue pour réussir à ne pas finir dans le mur toutes les cinq secondes. Oubliez toute tentative de contrôle avec un stick ou un volant Feedback, c'est encore plus dur. Bref, cette « légèreté » des voitures est excessive, car pour un jeu d'arcade, ne pas être réaliste est loin d'être une tare. Avec de la persévérance, on finit par s'en sortir, mais cet aspect du jeu aurait dû être plus intuitif. Il faut cependant savoir que chaque bagnole réagit différemment : vous en trouverez bien une qui vous siéra. Le deuxième aspect du gameplay concerne les objets que vous pouvez ramasser le long du chemin. Ainsi, en passant sur un éclair, vous vous retrouverez avec une arme ou bien un bonus bien utile pour malmener vos adversaires. Il en existe 10 au total, allant des bombes à eau aux flaques d'huile, en passant par des turbos ou des feux d'artifice. Vous ne pourrez en ramasser qu'un seul à la fois. Certaines armes sont téléguidées, une cible apparaissant alors sur les victimes potentielles. Toujours dans le même trip vicelard, vous pourrez ramasser une bombe qui vous fera exploser si vous ne la refilez pas à quelqu'un d'autre en le touchant. Bambinoïdes et cartoonesques, voilà ce qui caractérise le mieux ces bonus.

- + **Un excellent graphisme.**
- + **Des circuits originaux.**
- − **Une maniabilité peu intuitive.**
- − **Des ralentissements sur certains circuits.**

EN DEUX MOTS

Re-volt possède tout ce qu'il faut là où il faut, pour vous faire retomber en enfance. Reste à se méfier de la durée de vie, à mon sens un peu faible en dehors du mode réseau.



direct 3D 3dfx 95/98

JOUABLE SUR P II 350 64 MO DE RAM CARTE 3D
EDITEUR GT INTERACTIVE TEXTE ET VOIX VF
DÉVELOPPEUR WINGS SIMULATIONS ALLEMAGNE BIEN SÛR

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
INTERNET SERVEUR	8



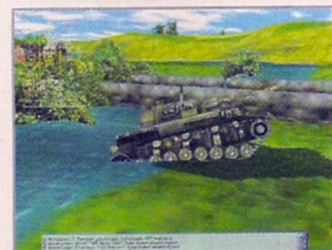
Panzer Elite est une simulation de blindés à la sauce 3D, période Seconde Guerre mondiale. Il permettra de se glisser dans la peau d'un chef de char allemand ou américain, à travers des missions se déroulant de l'Afrique du nord à la Normandie, en passant par la Sicile.

Panzer Elite

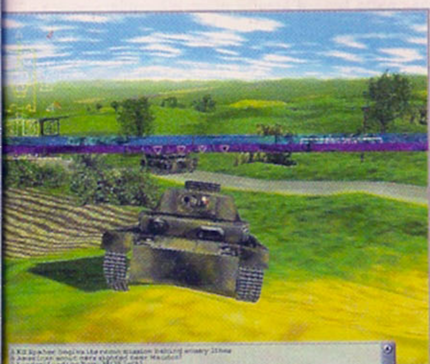
Simulation de char Seconde Guerre mondiale pour passionnés de l'époque - PC CD-Rom



▲ Écran de briefing où le clic de souris sur une vache normande réserve parfois des surprises.



▲ Certains chars sont amphibies, d'autres moins.

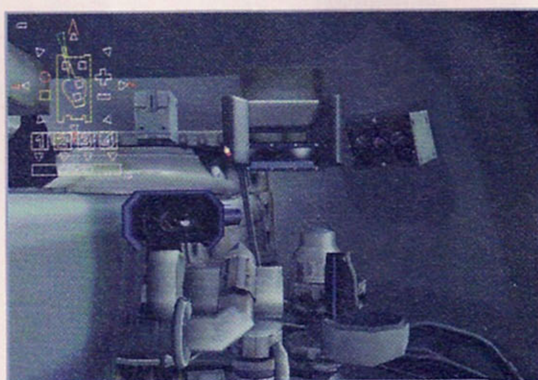


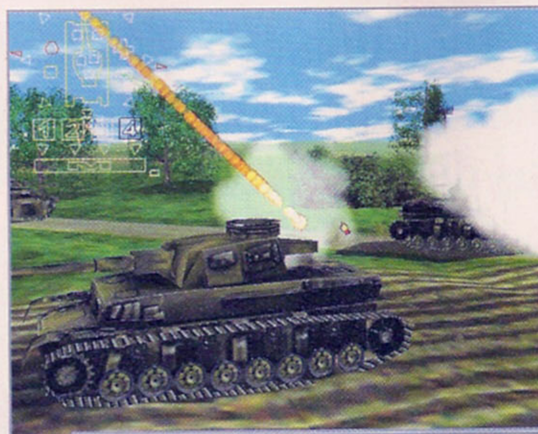
▲ Un moteur graphique particulièrement adapté à la représentation de ce type de terrain.

Du point de vue de la simulation, Panzer Elite fera certainement figure de référence, et jamais on n'a su mieux appréhender la difficulté de la tâche confiée aux tankistes (écraser des civils, raser des écoles primaires, rouler sur des vaches). Les combats seront généralement mortels en quelques minutes, au travers des 80 missions et campagnes qui composent le jeu solo. La maîtrise des 21 véhicules pilotables se gagnera en les prenant en main un par un, nombre d'entre eux possédant des caractéristiques très dissemblables. Le fonctionnement du jeu est facile pour les amateurs de I-Panzer 44, Panzer Commander ou encore Armored Fist : on dirige une escouade de chars, on leur donne des ordres, et on tente de remplir une mission plus ou moins bien, sans se prendre un obus sur la tronche, si possible.

L'un des artifices les plus originaux de Panzer Elite est la représentation du tank en wireframe qui vient se superposer en haut de l'écran. C'est grâce à ce « hud » que l'on va pouvoir prendre les commandes du tank à la souris, sans avoir à appuyer sur une seule touche. En effet, en un tour de main, on règle l'orientation de la tourelle, de la vue, la vitesse et le cap de l'engin. Dans le même registre, on pourra passer du poste de tir à un autre. Plus qu'un simple gadget, il permet de mieux évaluer l'orientation de la tourelle et de la vue, relative à la direction du véhicule.

L'univers de Panzer Elite est composé de régions finement représentées. Le moteur graphique ressemble à un mélange entre un bon Voxel, cuvée Comanche 3 (le plus réussi à mon goût) et un engin polygonal tout ce qu'il y a de plus classique. Le nombre de reliefs présents sur les terrains est assez impressionnant : le moindre mètre carré de paysage est couvert de cahots, de bosses, et seules les routes épargnent un tant soit peu le mal de terre. La composition des terrains est assez peu commune : des forêts faites d'arbres qui apparaissent individuellement, des maisons et des bâtisses qui n'ont pas l'air d'avoir été posées symétriquement sur une grille de 16 sur 16 cases, et qui font de remarquables petits villages. Concernant l'univers 3D, Panzer Elite est une réussite dans le registre « petit budget ». À ce titre, il me fait penser à un autre jeu illustre par son anonymat : Muzzle Velocity. Malheureusement, du côté des effets et des tirs, tout n'est pas si rose : les explosions sont assez moches dans l'ensemble, tout comme les effets de destruction des maisons lorsque l'on passe à travers elles, juché dans un Tigre. Bien qu'à plusieurs reprises, certains scénarios impliquent que l'on se glisse dans un char d'une division Panzer SS, les auteurs ont eu la bonne idée d'oublier de décorer le char d'insignes et autres marques de reconnaissances, du style runes vikings ou Tottenkopf d'un goût douteux. D'autres développeurs n'auraient jamais voulu faire cette « entorse » à la « réalité historique ». C'est déjà un très bon point en soi.





Bob Arctor

+ Le design des terrains, décidément bien mignons.
+ La conduite fort agréable de 21 tanks.
- Des effets graphiques plutôt foireux.
- Quelques missions bien trop difficiles.

EN DEUX MOTS

Panzer Elite est un fort bon jeu, mais garde quelques tares typiques des produits « indépendants ». Pourtant, la bonne qualité du moteur graphique, le gameplay et l'ambiance sont au rendez-vous. Un must pour les passionnés, un pôle d'ennui pour les autres.

TECHN 82 DESIGN 78 INTERET 80





UNE HISTOIRE DE FIDÉLITÉ ET D'AVANTAGES PERMANENTS

Ce qui rend la carte Infonie irrésistible.

– Des achats en ligne très sécurisés
– Des facilités de paiement dans la boutique Infonie
– Un abonnement moins cher (soumis à conditions)
– Une utilisation simple de vos points fidélité
– Un éventail de cadeaux en ligne sur le catalogue
– Une réserve d'argent à votre disposition.

CONNECTEZ-VOUS A INFONIE ET DEMANDEZ* GRATUITEMENT VOTRE CARTE

> Abonnement de 31 jours GRATUIT** sur le CD-ROM de ce magazine
> Votre accès complet à INTERNET sans limitation d'heures
> Votre accès rapide jusqu'à 64 Kbps et au prix des communications locales
> Jusqu'à 10 adresses e-mail personnalisées et 30 Mo pour créer votre propre site web
> LES ESPACES THÉMATIQUES INFONIE : Actualité, Zone Jeux, Musique, Ciné, Micro, Infokids, Après Minuit...
> VIA LE 2 D'INFONIE pour réduire le montant de votre facture téléphonique hors zones locales
> LE FORFAIT INTERNET D'INFONIE pour réduire le coût de vos communications téléphoniques locales dédiées à Internet
> LE SERVICE CLIENT INFONIE disponible 7 jours/7

Pour recevoir d'autres CD-ROM PC/Mac GRATUITS et pour plus d'informations sur INFONIE :

02 / 478.1.2.3.4 — 0,99 F TTC/mn — 021 / 697.05.50

N° Indigo 0803 825 825



INFONIE

L'INTERNET+



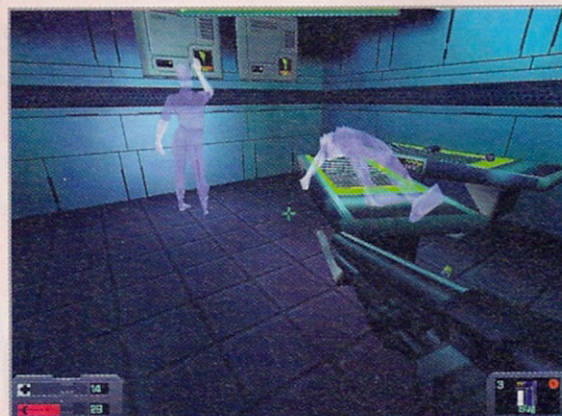
Ça fait toujours bizarre de faire connaissance avec un jeu enveloppé de mystère et de silence.



System Shock 2

Rôle/Action pour tous joueurs - PC CD-Rom





On peut soit faire carrière dans le corps des Marines, éternels soldats, soit se diriger vers la Navy...

Bon, comme son nom l'indique, System Shock 2 est une suite. Pour ceux et celles qui ont peu de mémoire, ou qui n'ont pas le n° 53 de Joystick (quelque part en octobre 1994), System Shock parlait de Shodan, un dispositif maître de distribution de données, et donc de contrôle de l'humain via les prothèses cybernétiques, auquel un pirate avait eu la bonne idée d'enlever toute éthique. Le système ne se sentit alors plus pisser, et décida de pousser un peu plus loin le principe de fusion entre l'homme et l'Intelligence Artificielle, transformant l'espèce humaine en société proche de l'organisation d'une fourmilière, le tout grâce à un puissant virus mutagène.


▲ Le choix des carrières.


▲ L'amplificateur Psi.

Mise en boîte

L'action se déroule donc 35 années plus tard, à bord d'un vaisseau de croisière. On retrouve, avec délice, les joies de l'hyper-cybernétisme, et la fusion de l'homme, de la machine, et du réseau est entrée dans les mœurs. Cependant, à cause des frayeurs causées par Shodan, tout progrès et toute entreprise étaient sévèrement surveillés par la bureaucratie de la nouvelle société des nations, l'UNN. Aussi, lors de la réalisation, puis du voyage du premier vaisseau plus rapide que la lumière, le Von Braun, l'UNN décida d'accompagner le paquebot d'un vaisseau de combat, le Rickenbacker, amarré au Von Braun, et chargé non seulement de sa protection, mais aussi de sa surveillance.

C'est à partir de ce background que tout le reste du scénario va se greffer. La partie commence alors qu'une intelligence supérieure prend le contrôle du vaisseau et de son personnel ; et la première chose que l'on voit, c'est son propre réveil, à bord d'un croiseur fortement endommagé, à l'équipage décimé ou transformé. Une odeur de Shodan ?

Mise en place

Certes, avant de commencer l'aventure, on peut déjà se familiariser avec la prise en main du jeu. Ainsi, on a droit à une foule de tableaux tutoriaux, relativement bien conçus. Cet aspect n'est pas à négliger, puisqu'il aidera grandement tout joueur à comprendre qu'il s'agit plus d'un jeu de rôle, que d'un simple jeu d'action. Par la suite, on peut commencer à envisager ce qu'on sera censé savoir faire. Cela commence par le choix d'une carrière. Il y en a trois, chacune avec ses spécialités, mais toutes avec des branches communes permettant de développer des compétences ou des caractéristiques non exclusives. Ainsi, un personnage profondément tourné vers le côté physique des choses aura-t-il toujours la possibilité de développer des compétences psioniques ou techniques. On peut soit faire carrière



▲ La recherche des différents indices trouvés sur les mutants sera riche en enseignements. Noter les produits chimiques nécessaires à celle-ci.



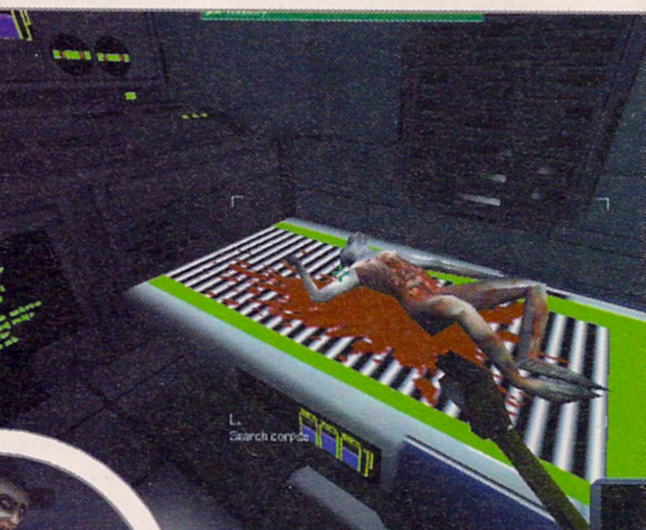
Le mode le plus pratique permet de se déplacer, comme dans Half-Life, à l'intérieur des coursives de notre gigantesque vaisseau.



Ces bornes serviront à vous reconstituer en cas de mort subite au cours de la partie. C'est un plus par rapport à l'autosave, déjà présent dans le jeu. ▼

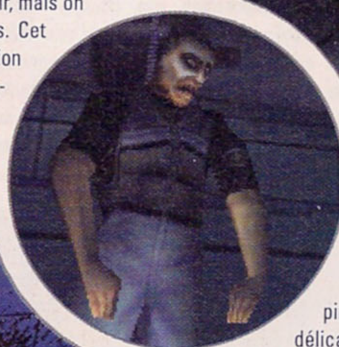


dans le corps des Marines, éternels soldats, soit se diriger vers la Navy, attaché à l'intendance et au pilotage des vaisseaux de l'UNN, soit faire partie des services de l'OSA, agence regroupant des individus sensibles aux énergies psioniques. Chacune des formations dure trois ans (soit les cinq premières minutes de jeu permettant de choisir ses talents et compétences), tandis que la quatrième année se fait à bord du Rickenbacker, amarré au Von Braun. C'est cette quatrième année qui commence donc avec le début du jeu, mais imprévu oblige, c'est à bord du Von Braun qu'il va falloir se promener. Ça ressemble à du jeu de rôle, et d'ailleurs, c'en est un.



Prise en main

Toute l'intrigue nous fait donc voyager dans un vaisseau aux proportions délirantes. Impossible de sortir, mais on a toujours le droit de regarder aux fenêtres. Cet aspect est assez intéressant, puisque, question ambiance, il aura fortement tendance à devenir oppressant, voire à rendre claustrophobe. La vue est subjective, et possède deux modes distincts. Le premier, et le plus pratique, permet de se déplacer aisément, à la manière d'un Half-Life, à l'intérieur des coursives, tandis que le deuxième mode affiche l'inventaire et les actions possibles entre l'interface et l'environnement, comme la gestion du carnet de bord, ou les actions de piratage informatique. Ce dernier mode est assez délicat, puisqu'il rend le joueur particulièrement vulnérable aux attaques extérieures, et surtout puisqu'il limite énormément ses déplacements. On est donc invité à savoir se servir correctement de sa souris, plus pour savoir jongler d'un mode de vue à l'autre, que pour savoir esquiver un coup, ou encore prendre un bête tournant de couloir. L'air de rien, c'est un coup à prendre, mais une fois celui-ci acquis, l'interface semble très simple. J'ai essayé de configurer les commandes pour les rendre les plus proches possibles de celles que j'emploie lors des parties de Half-Life en réseau, et il s'avère que cette option apporte plus d'inconvénients que de qualités : passer d'un mode à l'autre dans la plus grand souplesse possible est plus important que de savoir sauter trois marches en même temps. On est souvent contraint de jongler avec son équipement, et avec les commandes mises à notre disposition ; c'est sans compter l'importance des journaux de bord disséminés dans tout le vaisseau. La gestion des armes et des munitions est délicate, et sauter d'un combat à un inventaire est très fréquent, sans pour autant que les ennemis soient neutralisés. En effet, non seulement les munitions sont comptées - puisque trop rares -











On sera témoin d'une foule de manifestations de spectres, retraçant les moments tragiques de la perte de l'équipage. ▼



On retrouve avec délice les joies de l'hyper-cybernétisme.





mais en plus, les armes mises à la disposition du joueur tombent souvent en carafe, et on doit s'en remettre à des réparations d'urgence dans des conditions souvent périlleuses. C'est voulu, c'est comme ça, et c'est pas plus mal, puisque ça empêche l'apparition des gros bourrins. Cette fois-ci, avoir le plus de frag possible est la pire des idées.

Inner Space

À l'instar du premier des deux Shock, l'immersion est totale. Et ce, pas seulement avec le personnage. On peut sans doute reprocher une certaine froideur clinique du décor ambiant, tellement lisse, mais force est de constater qu'il est très riche. Le mobilier, les accessoires, tout comme les décorations, sont suffisamment crédibles pour qu'on puisse gober l'ensemble. Ce qui fait la force principale de cet environnement, c'est la possibilité de se servir de presque tout, tant que ça clignote. On a vraiment l'impression que chacune des actions entreprises, sur n'importe quel élément de décor, aura des conséquences. Ainsi, on trouve de l'utile comme de l'inutile. Des panneaux sont là pour renseigner le joueur sur les différents gadgets mis à sa disposition, d'autres serviront à neutraliser des alarmes, certains donneront accès à des soins ou à la fourniture de munitions et de vivres, tandis que les derniers se contenteront de faire afficher une série de tableaux impressionnistes, décorant avec goût et variété une chambre à l'aspect des plus communs. Question ambiance, on n'est pas en reste non plus. On assiste, de temps en temps, au massacre systématique des rares membres d'équipage encore vivants, et les chemins du scénario sont parsemés de cadavres qui en disent long sur le calvaire subi de leur vivant. Ici, une femme ayant perdu la tête dans la fermeture un peu brutale d'une porte hydraulique ; là, un homme ayant préféré se pendre, ou encore un malheureux dont il ne reste que deux moignons de jambes, arrachées par la chute d'un lourd panneau d'acier. C'est pas la joie. Les morts constatées ne servent ici qu'à oppresser un peu plus le joueur, empêtré dans une histoire qui le dépasse complètement, et qui le pousse à faire preuve d'initiative pour espérer s'en sortir. Et c'est sans compter les bruitages. Tout fait du bruit, et on sait d'où ça vient ! On sursaute lorsqu'on entend la porte se refermer derrière soi, les branchements aux différents pupitres de commandes ne lais-







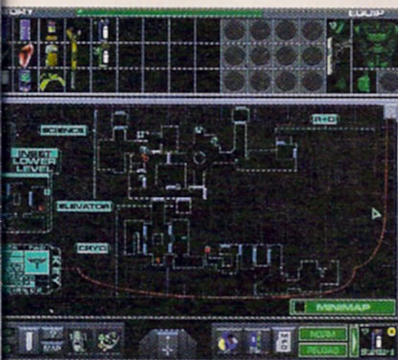


alarmes) pour vous compliquer l'existence. Ainsi, lorsque l'on est repéré par une caméra de sécurité, pendant deux minutes on se fait agresser par tous les mutants du secteur, armés de barres d'acier et de fusils. On regrettera qu'il faille attendre la deuxième partie du jeu pour voir apparaître des ennemis plus exotiques, comme cette étrange forme de vie ramenée de Tau Ceti V. Avant ça, faut en massacrer, de l'ex-personnel de frégate. Autre défaut : les murs n'ont pas de mémoire. Bien qu'ils soient maculés des traces de nombreux combats antérieurs, on ne peut pas en rajouter davantage ; et pourtant, vu l'intensité de certains échanges violents (allez-y, massacrez un monstre à la clef de 12, vous verrez si c'est pas intense), on aurait souhaité que les murs se souviennent un peu des tirs loupés et des coups à l'Ouest. Non, là ils restent nickel, comme au premier jour. Et pourtant, il y en aurait eu, des trucs à casser ; même si les vitres volent, il y a suffisamment de grilles d'aération et de panneaux de contrôle qui auraient mérité d'être détruits. Le décor s'y prêtait pourtant bien, avec toutes ses anfractuosités. Et puis, on aurait espéré découvrir quelques passages de service et autres coursives dissimulées. Mais non... pas le droit.

Fondamentalement

Autant insister : IL NE S'AGIT EN RIEN D'UN DOOM-LIKE. Voilà, vous êtes prévenu. Il s'agit d'un véritable jeu de rôle. Si on a pris le soin de bien créer son personnage, c'est qu'il y a de bonnes raisons puisqu'il y a une foule de choses à faire. Bien qu'il y ait de nombreuses similitudes esthétiques avec Half-Life, il ne s'agit pas de Half-Life, qu'on se le dise. Si vous voulez y jouer en espérant uniquement buter du monde, jouez à Half-Life. Si vous voulez vous faire un bon trip, bien prenant, ce jeu est pour vous. Son ambiance est excellente, et le nombre d'actions possibles dans le même scénario en font un jeu complet et très riche.

Pete Boule



▲ Le plan sera d'une aide très précieuse.

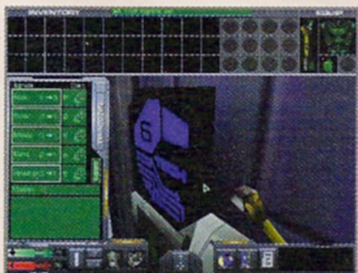
sent pas de marbre, et les ennemis grommellent toujours un sale truc, dans leurs voix à six octaves, avant de fondre sur vous !

Les mains sales

Tiens, les ennemis, puisqu'on en parle... À plus d'un point de vue, ils constituent la plus importante des mauvaises nouvelles. Certes, ils sont un peu étudiés pour ça. Ces salopards sont essentiellement composés d'hommes et de femmes d'équipage quelque peu modifiés, de singes quelque peu télépathes, de robots d'entretien quelque peu déglingués, et de puissants robots de combat quelque peu vigiles. On pourra traiter ces très chères saloperies avec une foule d'armements différents, mais au début, il faudra faire avec une clef anglaise. Une grande trouvaille est à signaler en la présence de l'amplificateur psionique, sphère que l'on tient à bout de bras et qui amplifie les pouvoirs psi mis à disposition. Ainsi, grâce au même instrument, on peut foudroyer un ennemi, soulever un meuble ou encore se soigner, ou amener un équipement à soi. Pour le reste des armes, le fusil et le pistolet restent l'essentiel de l'arsenal. D'autres armes, comme le lance-grenades, la mitrailleuse ou le pistolet laser, seront trouvées durant le jeu, mais elles ne seront disponibles que très tardivement. C'est un peu dommage, connaissant la vitesse un peu trop excessive à laquelle les armes s'endommagent, mais il faut faire avec. Évidemment, le scénario veut que toutes ces rencontres concernent d'anciens collègues de travail, et, bien sûr, cela s'accompagne par une participation des dispositifs de sécurité du vaisseau (caméras, tourelles de sécurité,



On pourra augmenter ses statistiques et ses talents grâce à ces bornes. Durant le jeu, des unités activant les mémoires cybernétiques du personnage seront distribuées. ▼





▲ La menace est si importante, qu'elle contrôle même les droïdes de protocole pour en faire des robots-suicide.

- \+ L'ambiance.
- \+ Les possibilités du gameplay.
- \+ Le scénar, bien prenant.
- \+ Les spécificité de l'interface.
- \- Le peu d'ennemis différents.
- \- Les niveaux un peu limités.

EN DEUX MOTS

Amateurs de jeux de rôles, ceci est une nouveauté. Utiliser la 3D pour « habiller » ce jeu vieux de quatre ans, à l'ambiance riche et à l'interface très complète, est une somptueuse idée.

TECHN. 90 DESIGN 88 INTÉRÊT 91

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

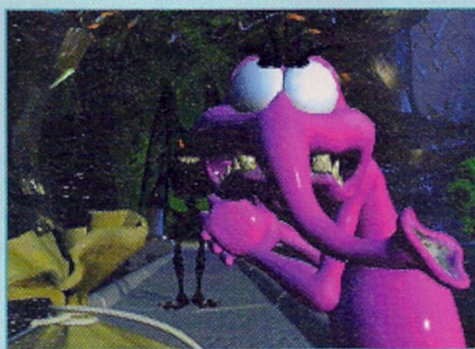
BUDGET

PAR IVAN LE FOU

À tous les lecteurs, spéciale dédicace pour Infogrames, qui lance enfin sa gamme budget sous le nom extrêmement original de « Best of ». Ça... je ne sais pas à combien ils se sont mis pour trouver ce nom, les tatous du marketing, mais chapeau, ça jette. Nan, je me moque mais ils ont mis le paquet sur le lancement avec trois titres exceptionnels : Heart of Darkness, Wargasm et Total Air War. Même que je vous en cause tout plein ci-contre. Évidemment, la réalité n'est pas aussi parfaitement rose, et je passerai sous silence les daubes qui accompagnent ces trois hits. Et puis, non, tiens, je vais les dénoncer : évitez donc V-Rally (ah ah), Premier Manager 98 (burp) et Men in Black (argh). En espérant que nos amis les autres éditeurs vont se réveiller le mois prochain. Bon, d'ailleurs, c'est pas tout ça, mais il sort quand en budget Warzone 2100, hein, Monsieur Eidos ?

HEART OF DARKNESS

COLLECTION BEST OF D'INFOGRAMES, 99 F, PENTIUM 133.



Miam, ça c'est du bon budget, ça. Heart of Darkness est un jeu magnifique, conçu dans la douleur par Amazing Studios (la boîte d'Eric Chahi, auteur d'Another World et co-auteur de Flashback). Rappelez-vous, c'était il y a un peu plus d'un an, et un monsieur pomme de terre enthousiaste qualifiait gentiment Andy, le héros de HoD, de véritable « appeau à baffes ». Et c'était le tour de force réussi par ce jeu, de nous happer malgré une histoire idiote (un môme va rechercher son chien prisonnier dans une autre dimension). Non content d'être un excellent jeu de plate-forme, extrêmement simple, bien pensé dans tous les domaines et fignolé tableau par tableau, Heart of Darkness est une pure merveille graphique : son style dessin animé mêle habilement séquences de jeu et cinématiques, toujours de bon goût et avec, dans les coins, un zeste de pure méchanceté jouissive. En plus, il se contente d'une config très modeste. Seul défaut dans tout cela, une durée de vie un peu faible. (90 % dans Joystick n° 95)





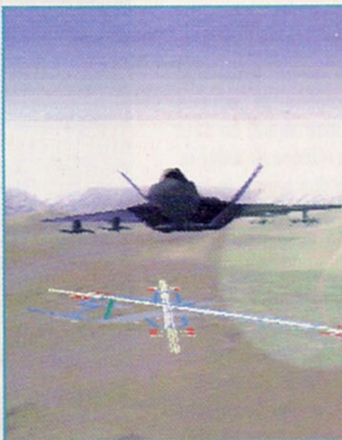
WARGASM

COLLECTION BEST OF D'INFOGRAMES, 99 F, PENTIUM 200 (64 MO DE RAM) ET CARTE 3D.

Selon l'expression de Bob Arctor à l'époque, Wargasm est « un simulateur de champ de bataille ». Au premier abord, il s'agit d'un jeu de stratégie/action en 3D dans lequel on ne construirait pas d'unités, contrairement à Battlezone, par exemple. En fait, le jeu est un simulateur de conflit permettant de contrôler des forces armées modernes comprenant avions, hélicoptères, tanks divers et malheureux fantassins. Outre son très beau moteur 3D gérant de jolis effets graphiques (effets de lumière et de particules lors des explosions notamment), la qualité de Wargasm tient à la précision de son modèle physique : les véhicules ont un comportement (poids, résistance, inertie, etc.) réaliste et les interactions avec le décor suivent les règles physiques attendues. Le moteur rend également très bien les problèmes de visibilité et de ligne de vue. Dommage que DiD nous ait infligé un background bien débile au lieu d'inclure plus d'unités différentes. Notez que la possession d'un joystick (et son utilisation, tant qu'à faire) est fortement recommandée par le Major Arctor. (89 % dans Joystick n° 99)

TOTAL AIR WAR

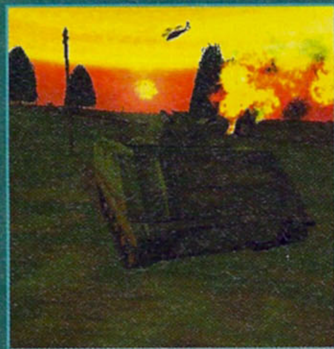
COLLECTION BEST OF D'INFOGRAMES, 99 F, PENTIUM 233 (64 MO DE RAM) ET CARTE 3D.





Encore un très bon jeu des Anglais de DiD, Total Air War (TAW) fait suite à leur titre précédent de l'époque : le simulateur de vol F22 ADF. En fait, mieux qu'une suite ou un add-on, TAW comprend F22 ADF : entendez par là que le jeu (patché !) y est inclus. Total Air War est donc un simulateur de F22 ET un simulateur de guerre aérienne. En effet, avant de prendre les commandes de l'appareil en question (seul le F22 est proposé, c'est le gros défaut du jeu), vous pourrez planifier (depuis un AWACS volant quelque part au-dessus de la mer Rouge) les différentes missions aériennes nécessaires au succès des campagnes (dynamiques, c'est-à-dire évolutives) du jeu. C'est cet aspect purement stratégique proposant la gestion d'un conflit dans sa globalité qui fait de TAW un jeu unique. À réserver cependant aux passionnés de simulation de vol. (90 % dans Joystick n° 98)









Pizza Syndicate

Gestion de pizzas pour experts-comptables de 7 à 11 ans - PC CD-Rom

C'est une pauvre simulation, un « sim machin » : on achète un local qu'on équipe, qu'on décore. On embauche quelques employés hindous, un gérant afrikaaner. On compose des recettes inédites de pizzas (j'ai rencontré un franc succès avec ma Gerbinni, une pizza à l'huile, avec une pieuvre posée au milieu). Il y a même un « Replay » où l'on peut revoir la pizza que l'on vient de composer se refaire sous vos yeux, comme par magie : prodigieuse image de néant. Dans une dimension parallèle, Pizza Syndicate aurait (peut-être) pu être passable si l'intégralité du jeu n'avait été sabotée par un graphiste 2D, au trait d'une indescriptible vulgarité. Et c'est à ce fort mauvais graphiste que l'on a confié le design de toutes les icônes. Ils sont évidemment totalement abscons. Pizza Syndicate manque désespérément de cette infinité de détails amusants qui donnent envie de jouer. Ici, on se demande : « pourquoi continuer ? », et comme on ne trouve pas de réponse, on arrête.

monsieur pomme de terre

TECHN. 20 DESIGN 05 INTÉRÊT 30

TOURNE SOUS WIN 95/98
JOUABLE SUR PII 266
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR SOFTWARE 2000 E.U.
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS SEUL OU EN RÉSEAU

Wages of Sin

Add-on pour Sin/Quale-likepour tous joueurs - PC-CD Rom



JOUABLE SUR PII 266
TOURNE SOUS WIN 95/98
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR 2015 E.U.
TEXTES ET VOIX VO SOUS TITRÉE
NBRE DE JOUEURS 1 À 32

Développé par 2015, Wages of Sin est le premier add-on officiel pour Sin. Ses concepteurs ont réussi à faire mieux que l'original, sorti buggé jusqu'à la moelle, souvenez-vous. Tout d'abord, le patch 1.03 est inclus d'office, ce qui supprime la majorité des bugs. Le problème, c'est que le dernier patch en date est le 1.06. Résultat : il reste encore quelques rares bugs au niveau des textures, et des sons surtout. En apportant 10 nouveaux ennemis, 17 nouvelles missions solo, 7 nouvelles armes, l'add-on fait bien son boulot. Le mode multijoueur n'est pas oublié : 2 nouvelles armes, et des courses de motos sur coussin d'air. En fait, cet add-on est en tout point meilleur que le jeu original, mais en tout point inférieur à la concurrence. À part pour les rares inconditionnels de Sin, il n'y a vraiment pas de place pour Wages Of Sin dans l'univers impitoyable des Quake-like.

Raspa

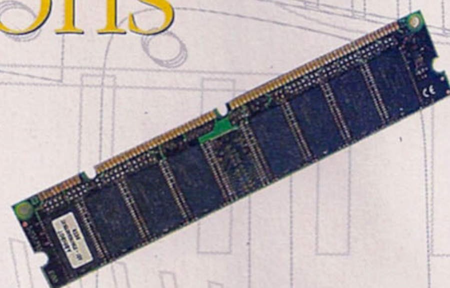
TECHN. 80 DESIGN 75 INTÉRÊT 70

Vous hésitez entre une Matrox G400 Max et une TNT2 Ultra, pour Noël ? Perdu ! Les cartes reines de cette fin d'année seront équipées d'un GeForce256 de chez Nvidia. À moins que 3dfx ne sorte un produit réellement intéressant pour les fêtes (ce qui reste à prouver), les partenaires de Nvidia - Creative Labs et Guillemot en tête - devraient être seuls en piste pour satisfaire les appétits des gamers fous que nous sommes. Évitez de baver sur le magazine en lisant la preview du GeForce256, merci.

N E W S 3 D

PAR DOC CAFÉINE

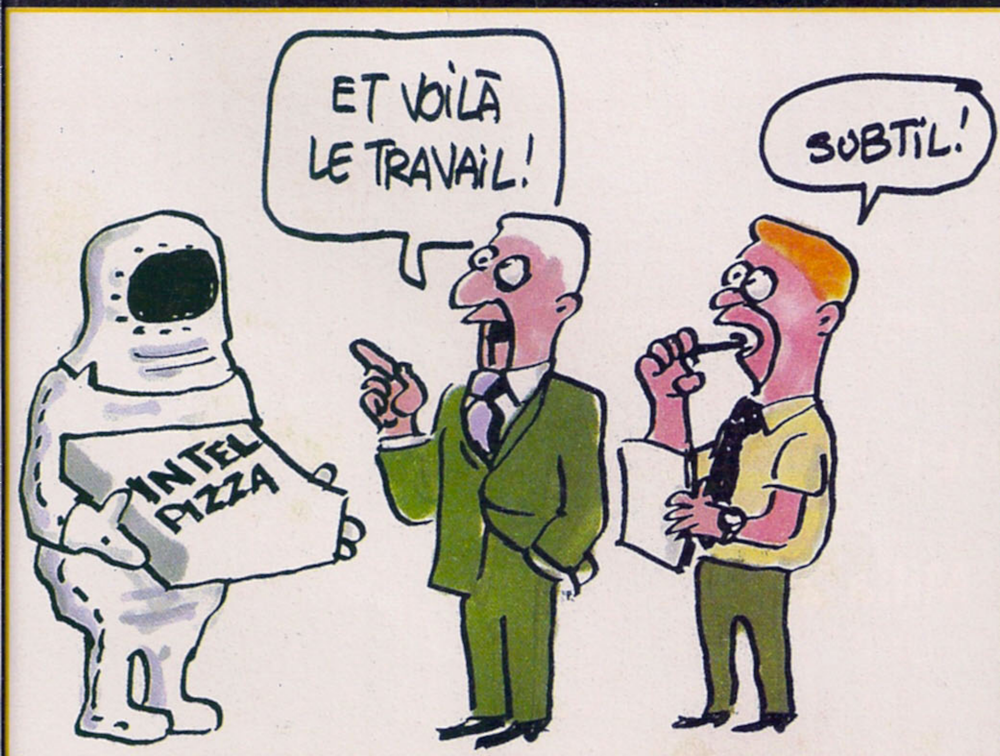
Des provisions pour l'hiver



Si vous envisagez d'augmenter la quantité de RAM de votre PC, attention. Les prix remontent actuellement de manière délirante, avec des pointes à 300 % sur certaines barrettes. Je vous rappelle que nous parlons de RAM. Évidemment, personne ne sait réellement pourquoi, mais plusieurs pistes sont évoquées dont une, relativement évidente : avec la fermeture, l'année dernière, de plusieurs usines de grands constructeurs, le nombre de chips disponibles sur le marché commence à baisser. Les autres raisons font état de la coupure totale de courant qui a frappé Taiwan, cet été, de ventes de PC plus élevées que prévu, du passage de certaines usines vers des modules de plus grande capacité, etc. Pour le moment, les puces 64 Mégas bits qui étaient disponibles à 6.7 $ l'unité, en mai dernier, sont maintenant à 14 $, ce qui explique la flambée des prix des barrettes qui les utilisent. Et ça n'a pas l'air de vouloir s'arrêter...



Intel jette l'éponge



Après seulement 18 mois de tentatives et quelques millions de dollars évaporés, Intel décide de se retirer du marché des processeurs graphiques. Visiblement, la concurrence est trop forte dans ce secteur et le marché avance trop vite pour le mastodonte du semi-conducteur. Le i740 n'a jamais convaincu les foules et sa succession restera enterrée au fond des labos. Cette dernière comprenait le i752 (qui a timidement montré son nez en avril), le i754 et même un processeur pour portable nommé poétiquement « Mount Blanc ». Cet échec est d'autant plus cuisant qu'Intel a engouffré dans la recherche des sommes colossales pour tenter de se faire une place au soleil. Toute cette gamme est, en effet, issue de la technologie d'une société nommée Real3D, dans laquelle Intel a investi quelque millions de dollars. De plus, Intel avait mis 24 millions de dollars dans la société Evans & Sutherland (spécialiste du chip graphique pour station de travail), l'année dernière, pour renforcer sa technologie. Sans oublier le rachat de Chips and Technologies pour 430 millions de dollars en 1997, qui n'a servi strictement à rien, puisque aucun produit utilisant le savoir-faire acquis n'est jamais sorti. Bravo les gars. Pour se consoler, il ne leur reste que le chipset i810 qui intègre une partie vidéo très bas de gamme issue du i740. Visiblement, avoir trop d'ingénieurs ne paye pas, dans ce secteur.

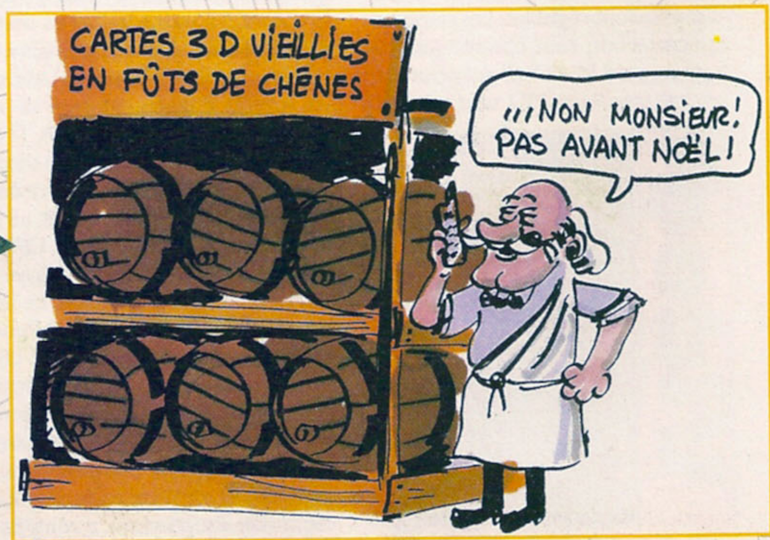
3dfx vote la compression pour tous



À défaut d'avoir une nouvelle carte à nous montrer officiellement, 3Dfx lâche, par petits morceaux, des infos sur les technologies que leur prochain produit intégrera (nom de code : Napalm). Après le T-Buffer et ses effets, façon Final Fantasy dont l'utilité au sein d'un jeu reste à démontrer, nous avons droit, ce mois-ci, au FXT1. Keskecékeça ? Un système de compression de texture, façon S3TC (aussi connu sous le nom de DXTC), mais sans avoir à payer un centime à monsieur S3 qui détient le brevet de la chose. Inutile de paniquer, ce système est compatible avec celui de S3 justement. Les avantages concrets, par rapport au S3TC, sont faibles pour le moment, même si la description sur le papier rend cette technique plus avantageuse : plusieurs algorithmes disponibles (quatre, pour être précis) pour compresser les textures au mieux selon les images, compression possible sous Glide/OpenGL/Direct3D (ce qui est un véritable plus par rapport au S3TC qui ne fonctionne que sous Direct3D) et, clou du spectacle, la technologie de compression FXT1 est open source et gratuite. Elle est ou sera disponible sous Linux, BeOS et Macintosh. Derrière cette générosité, se cache un effort colossal de la part de 3dfx pour faire en sorte que les développeurs ne se contentent pas du S3TC et obliger les autres fabricants de hardware à intégrer cette technique dans leurs puces, ce qui couperait l'herbe sous le pied de S3. Ne nous plaignons pas, cette technique étant effectivement un peu meilleure, les joueurs seront gagnants de toute façon. La compression de texture améliore, en général, considérablement le rendu graphique des jeux 3D, et toute démarche pour accélérer son utilisation est bonne à prendre.
Malgré tout, 3dfx ferait bien de nous annoncer concrètement ses plans de bataille pour Noël, sinon Nvidia et son GeForce256 pourraient bien rafler tout le marché haut de gamme sans peine. Les déclarations de 3dfx voulant prouver que le T&L ne sert à rien pour le moment (voir news « S3 et Nvidia annoncent la couleur ») pourraient également cacher un retard technologique que la société californienne a du mal à combler. Plusieurs développeurs hardware concurrents chuchotent même que 3dfx a racheté une technologie T&L à Mitsubishi pour combler au plus vite ce retard... Cela dit, 3dfx dispose de plus d'un tour dans sa manche, et ses ingénieurs n'entendent pas laisser leur couronne de leaders du secteur très longtemps chez Nvidia !

On a retrouvé les Anglais

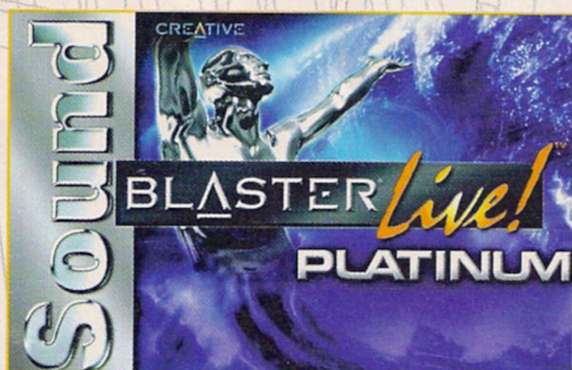
Ça y est, la carte PowerVR Neon 250 de VideoLogic est enfin sur les étagères des revendeurs. Enfin, presque... Si la distribution est aussi efficace que celle de la génération précédente, vous ne risquez pas d'en voir beaucoup en France. Cette carte dispose de performances honnêtes mais est en compétition avec des modèles disponibles depuis un moment comme la TNT2. Bref, rien de révolutionnaire pour les joueurs, surtout que VideoLogic ne nous a jamais habitués à des drivers de qualité. Mais le plus drôle, c'est que cette société anglaise annonce déjà le processeur PowerVR3 pour la fin de l'année, histoire d'aller se battre sur le terrain du GeForce256 de NVIDIA. Vous croyez encore au Père Noël, vous ? Cela dit, VideoLogic semble sacrifier volontairement le PowerVR2, déjà rentable grâce à la Dreamcast de Sega et concentre ses efforts sur la prochaine génération.



Creative Labs renouvelle sa garde-robe

Pas de doute, les petits gars de chez Creative Labs n'ont pas pris de vacances cette année. Un paquet de produits arrive pour renforcer les différentes gammes de la marque. Enceintes, cartes son et vidéo, tout y passe. On va essayer de voir tout ça dans l'ordre...

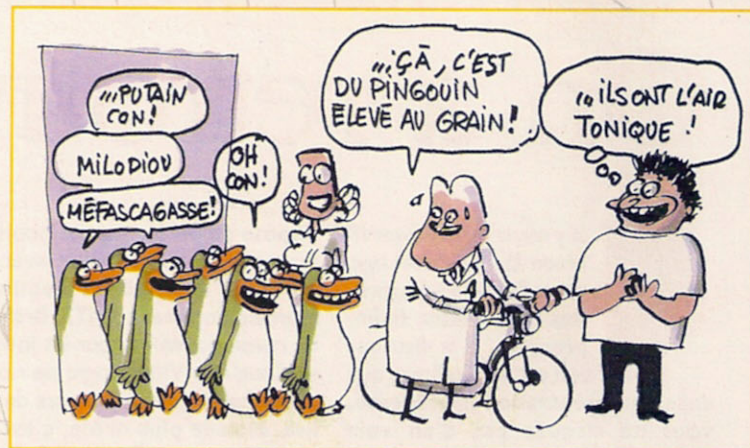
Côté enceintes, un nouveau kit nommé Desktop Theater 5.1 DTT2500 Digital arrive en octobre au prix de 2 000 F environ. Conçu par la filiale Cambridge SoundWorks de Creative Labs, ce kit permet de bénéficier du son multi-canaux Dolby Digital des films DVD sans se ruiner. Comme sur le kit FPS2000, une prise DIN digitale permet de relier une SoundBlaster Live à ce produit, en gardant une qualité de son optimale. Le kit contient un amplificateur décodeur, des pieds pour les enceintes, un caisson de basse et cinq petites enceintes satellites. Le tout est utilisable aussi bien sur PC qu'avec un magnétoscope ou un DVD de salon. Côté son, le modèle Platinum de la SoundBlaster Live débarque. La carte audio, elle-même, est strictement la même que la SoundBlaster Live disponible depuis août 1998 mais propose en plus un module externe venant se monter dans un emplacement 5 1/4 en façade du PC. Ce module appelé Live Drive 2 dispose d'une sortie optique digitale, de connecteurs MIDI et de prises « line in » dont les niveaux d'entrée sont réglables. Les musiciens apprécieront, tout comme les possesseurs de MiniDisc qui pourront enregistrer leurs MD sans perte de qualité. L'autre nouveauté, côté son, concerne l'arrivé du Live!Ware 3. Cette troisième mouture de l'ensemble drivers/logiciels pour SB Live apporte des nouveautés intéressantes quant à la reproduction du son en 3D, avec la prise en charge des effets d'occlusion et obstruction des bruitages. Creative Labs rattrape ainsi une partie de son retard sur les cartes à base de puce Vortex 2 qui utilisent l'A3D 2.0. À noter également l'arrivée de la SBLive! Player 1024 qui intègre une sortie audio digitale contrairement à sa grande sœur, la Live Player. La version boîte de ce produit intègre en plus un encodeur de MP3, Alien vs Predator et un logiciel de lecture de DVD. En parlant de MP3, le lecteur de MP3 Nomad de Creative risque de ne pas être disponible en France avant un bon moment, principalement à cause des très faibles quantités disponibles. On vous en reparlera, quand il sera possible de mettre la main dessus. Dans le domaine des cartes graphiques, Creative Labs sort un modèle d'entrée de gamme performant, la 3D Blaster RIVA TNT2 M64. À environ 790 F TTC, ce modèle dispose pratiquement des performances d'une TnT2. Pratiquement, car un bus mémoire de 64 bits au lieu de 128 vers la RAM de la carte est employé (le bus interne reste à 128 bits). Le bébé est équipé de 32 Mo de RAM. Pour le haut de gamme, la puce TnT2 Ultra est détrônée par la 3D Blaster Annihilator. Cette star du moment est, en effet, équipée du processeur GeForce256 (voir preview dans ce numéro) et explose tout ce qui est disponible actuellement, y compris en termes de prix (plus de 2 000 francs)... Pour les fans de Webcam, on note enfin l'arrivée de la Video Blaster WebCam III à environ 700 F TTC. Cette bestiole dispose d'un nouveau design, se branche sur un port USB et triple sa résolution par rapport à l'ancien modèle. Quand je vous disais qu'ils n'ont pas chômé, chez Creative... Évidemment, ces produits passeront par la case « test », dès qu'ils seront disponibles, avec priorité absolue pour la 3D Blaster Annihilator.











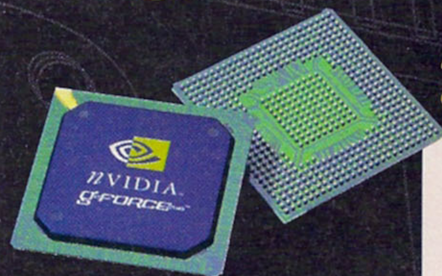


PREVIEW CARTE 3D

PAR DOC CAFÉINE

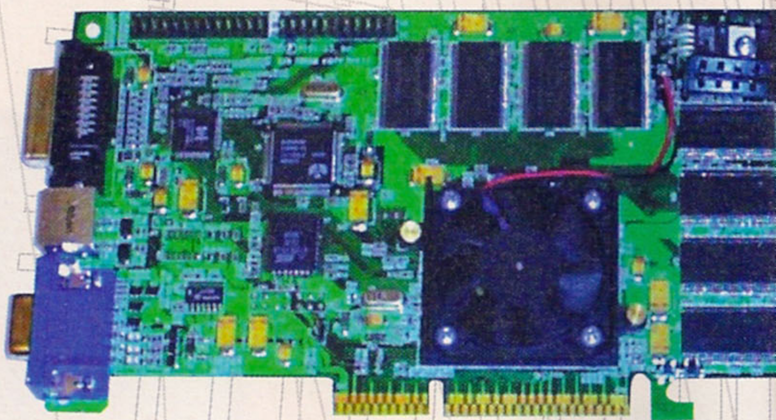
S3 et Nvidia annoncent la couleur

3D PROPHET



Ça fait des semaines qu'on vous avertit que le marché des cartes graphiques sur PC va vite. Très vite... Trop vite ? Tout dépend de votre budget, mais si vous comptiez faire le malin avec votre TNT2 Ultra toute neuve, c'est raté. Nvidia et S3 viennent d'annoncer leurs nouveaux produits, et visiblement ça va faire très mal. Histoire de vous préparer pour les tests des mois prochains, voilà deux pages d'infos et de photos pour savoir à quoi vous en tenir.

En deux jours, S3 et Nvidia ont abattu leur jeu et présenté leurs processeurs graphiques de l'hiver. Accrochez-vous aux branches, car ces deux bestioles ont sur le papier de quoi renvoyer toutes les Ultra TNT2, G400 Max et autre Voodoo3 3500 pleurer au fond d'une poubelle. Revers de la médaille, les techniques employées pour obtenir ces résultats vont me forcer à vous donner quelques cours du soir supplémentaires et ne seront pas réellement exploitées dans les jeux avant plusieurs mois... Saluez les deux nouvelles stars du moment, le S3 Savage2000 et le Nvidia GeForce256 !
Sous ces deux noms pleins de paillettes qui sentent bon le marketing, se cachent les nouvelles architectures des deux constructeurs américains. Le GeForce256 est en fait le NV10 et le Savage2000 le



GX4. Chaque processeur dispose ainsi d'un nom de code qui désigne l'architecture employée et un nom de produit utilisé de manière commerciale. Le K7 d'AMD qui se métamorphose en Athlon en est un bon exemple.

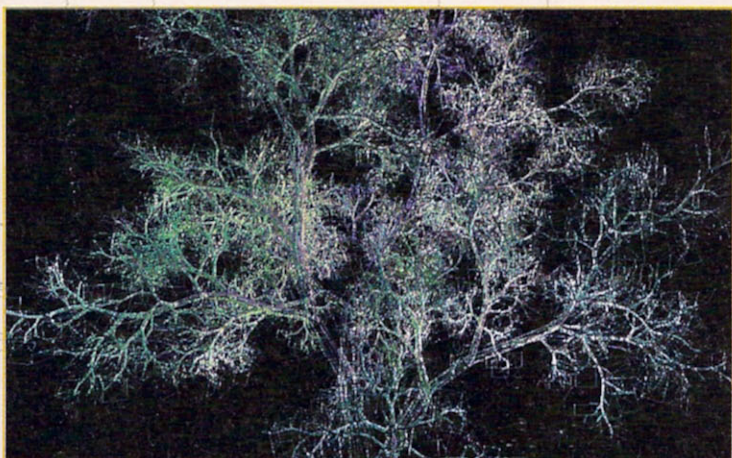




Du nouveau dans les puces

Commençons les présentations par une bonne surprise. Alors que tout le monde s'attendait à une domination écrasante de Nvidia en attendant un come-back fracassant de 3dfx, c'est S3 qui sort de son chapeau un processeur qui, sur le papier, pourrait bien taquiner de près le GeForce256. Fruit de deux ans de travail, le Savage2000 intègre en effet une technologie qui n'a pas fini de faire parler d'elle, à savoir le Transformation and Lighting (T&L pour les intimes). En français et de manière plus compréhensible, disons que le Savage2000 (tout comme le GeForce256) intègre une partie chargée de calculer les triangles et les éclairages nécessaires à tous les jeux 3D actuels. Non seulement cela décharge de cette tâche le processeur central du PC qui peut en profiter pour faire autre chose (meilleure Intelligence Artificielle, par exemple), mais en plus, cette nouvelle race de processeurs graphiques calcule tout ça deux à cinq fois plus vite que le meilleur des Pentium III. On parle maintenant de Graphic Processing Unit (GPU) pour ce type de processeur. Le fait de bénéficier de beaucoup plus de triangles (entre 10 et 20 millions par seconde sur le S2000 et 15 millions pour le GeForce256) permet de modéliser des objets beaucoup plus réalistes dans les jeux. Un produit comme Warcraft III ou Team Fortress 2 pourrait proposer des personnages très détaillés grâce à ce procédé. Gravé en 0.18 micron, le Savage2000 peut fonctionner jusqu'à environ 200 MHz pour le processeur et la RAM. À 175 MHz, S3 annonce des performances de 350Mpixels/s et 700Mtexels/s. Par comparaison, une carte Voodoo3 a des performances





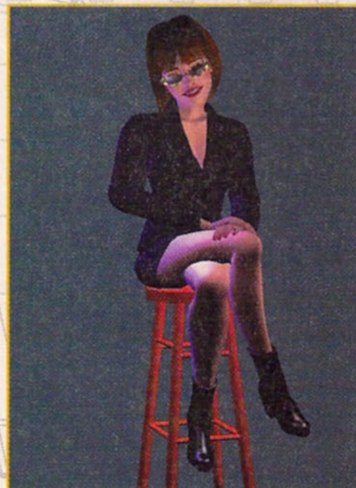
Sans atteindre ce niveau de détail, on peut espérer que les arbres perdent enfin leur aspect « carton » dans les jeux 3D.



de 366Mtexels/s et une TNT2 Ultra de 300Mtexels/s. Petit rappel, les Mtexels/s désignent le nombre de millions de pixels multitexturés affichés en une seconde. Le score annoncé de 700 Mtexels/s laisse rêveur. Nous verrons dans les faits si S3 ne va pas gâcher ce fill rate avec des drivers de mauvaise qualité.

Le T&L selon Nvidia

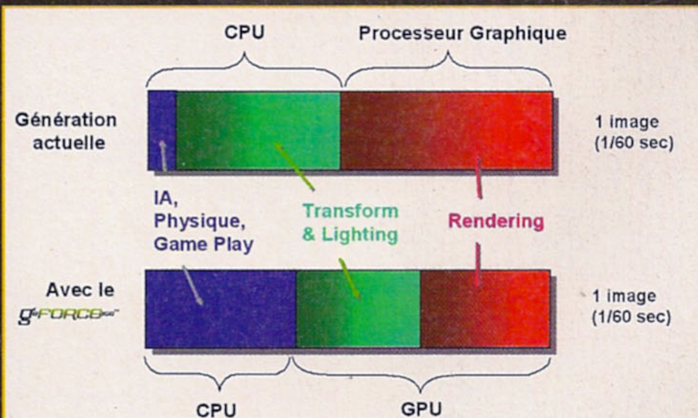
Du côté du GeForce256, on annonce un processeur gravé en 0.22 microns contenant 23 millions de transistors (contre moins de 10 millions pour un Pentium III) et aux capacités tout aussi décoiffantes. D'un côté, le fill rate est moins important (480 Mtexels/s), mais les unités de transformation et d'éclairage sont séparées pour une meilleure efficacité et l'architecture de la bête semble très solide (voir graphique). De plus, le GeForce256 va initialement tourner à seulement 120 MHz, ce qui montre qu'il lui restera une très grande marge de progression simplement en augmentant sa vitesse. Le NV10 gère de nouveaux effets par rapport au TNT2, comme le Cube Environment Mapping, le Vertex Blending ou encore la compression de texture. Cette dernière fonction est en fait l'introduction du support du DXTC dans le GeForce256. Une bonne nouvelle pour bien profiter d'Unreal Tournament. Le Vertex Blending permet d'avoir des jointures parfaites entre deux éléments. L'exemple typique est celui d'un bras d'un personnage 3D dont le coude serait enfin réaliste, et non pas « cassé » comme c'est le cas dans la plupart des jeux de combats. Enfin, le Cube Environment Mapping permet d'avoir



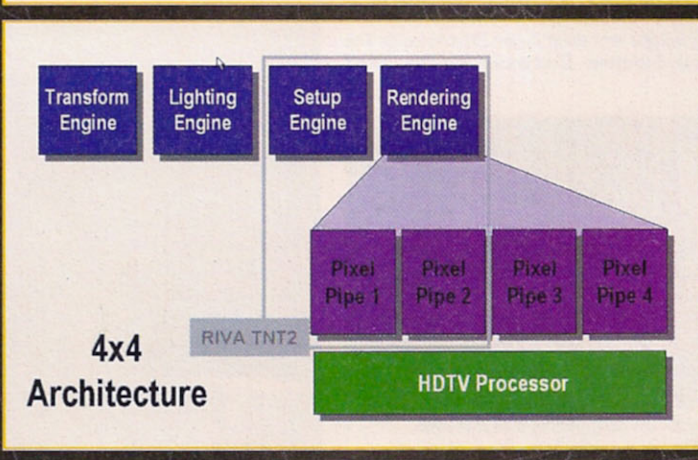
Cette charmante jeune fille bouge en temps réel, avec des mouvements de cheveux et des yeux ultra réalistes... Je vous épargne la vue en fil de fer, ça brise le charme...

L'architecture du GeForce 256

Si l'on retrouve dans le cœur du GeForce256 les éléments qui ont fait le succès du TNT2, les ingénieurs de chez Nvidia ont joué les « monsieur plus », en rajoutant des ingrédients qui deviendront vite indispensables. Le plus marquant est l'arrivée du Transform Engine, chargé de manipuler les données 3D des vertex (qui constituent les polygones des objets d'une scène). Pour ces transformations mathématiques, il est bien plus efficace que le processeur central du PC. Le Lighting Engine est chargé d'appliquer sur ces polygones les effets de lumière indispensables pour rendre une scène 3D réaliste. Là encore, le processeur central est déchargé de cette tâche. Le NV10 dispose également de quatre unités de rendu 256 bits séparées qui travaillent en parallèle, et peut gérer jusqu'à 128 Mo de RAM (contre 64 pour le GX4). Il est également compatible avec la norme HDTV américaine (High Definition Television), ce qui lui apporte une décompression MPEG-2 semi-matérielle utile pour lire les DVD.







Du TNT2 avec votre chipset ?

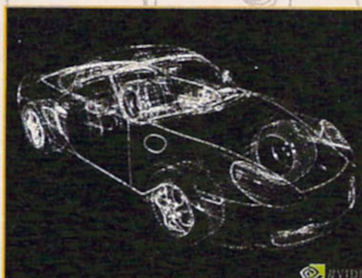
Ali et Nvidia viennent d'annoncer la réalisation d'un nouveau chipset nommé Aladdin TnT2. Ce dernier intègre en fait le chipset P6 ALi et le TnT2 de Nividia en une seule puce. De quoi exploser les performances du i810 d'Intel qui ne bénéficie que d'un cœur vidéo tiré du tristement célèbre i740. Ce partenariat n'en restera certainement pas là, et Nvidia devrait intégrer dans les prochains mois le GeForce256 de la même manière. En attendant, l'Aladdin TnT2 dispose de la gestion de l'UDMA66, de 4 USB et peut accueillir 32 Mo de RAM pour la partie vidéo, tout en gardant un prix raisonnable de 33 $ (environ 200 F). Acer, Abit, Gigabyte, ASUS et C.P. Technology devraient proposer des cartes mère basées sur l'Aladdin TnT 2 dès la fin de l'année



100 000 polygones pour modéliser cette voiture. Et le tout bouge encore à 30 images/seconde. Une performance digne d'une carte 3D professionnelle.

des réflexions plus réalistes sur les objets que le Sphere Environment Mapping utilisé pour le moment. L'Environment Mapping lui-même sert à accroître le réalisme d'une scène en faisant se refléter sur les objets l'univers qui les entoure.
Pour exploiter le T&L de ces nouveaux processeurs dans les jeux Direct3D, il faudra obligatoirement disposer de DirectX7, qui devrait être disponible quand vous lirez ça. Pour les jeux en OpenGL en revanche, pas de problème. Cette API gère depuis longtemps ces fonctions puisque les cartes professionnelles utilisées en CAO bénéficient depuis plusieurs années de coprocesseurs arithmétiques chargés de ces fonctions.

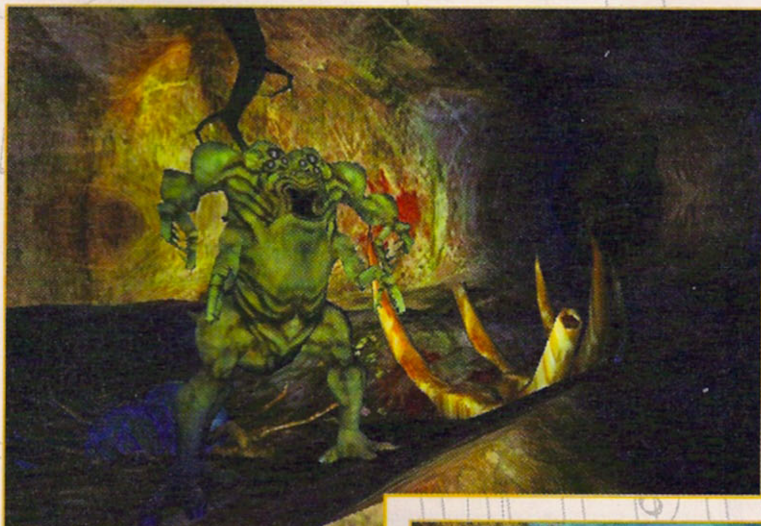
Autre point en faveur du GeForce256, il est compatible avec la norme AGP 4X FastWrites. Késako ? En gros, cette fonctionnalité permet d'envoyer directement les informations depuis le processeur vers le GPU sans passer par la RAM, ce qui non seulement fait gagner du temps, mais économise la bande passante de la RAM. Évidemment, pour profiter de tout ça, il faudra disposer d'une carte mère dernier modèle équipée du chipset i820 d'Intel. Le truc amusant, c'est que S3, qui était censé être un partenaire privilégié d'Intel sur l'AGP 4X, ne dispose pas de cette fonction pourtant bien utile, vu la masse d'informations à faire transiter vers la carte graphique lorsque l'on utilise le T&L.



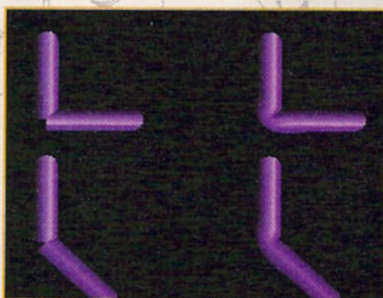
Pour ceux qui ont séché les cours du professeur Kant, je rappelle que l'AGP 4X dispose d'une bande passante de 1066,6 Mo/s contre 533,3 Mo/s pour l'AGP 2X actuellement utilisé.
Dernier point particulièrement intéressant pour les possesseurs de machines peu puissantes à base de Celeron ou Pentium II : le fait d'avoir intégré le T&L sur le processeur graphique permet de jouer dans de très bonnes conditions sur des machines d'entrée de gamme. Ces cartes pourraient ainsi être d'excellentes solutions d'upgrade, à moins que les jeux ne se mettent vite à tirer parti de la puissance CPU ainsi libérée, pour bénéficier de moteurs d'Intelligence Artificielle plus puissants ou d'une meilleure gestion de la physique, dans les simulateurs de vol par exemple.

Et on en mange quand ?

Les cartes avec GeForce256 ou Savage2000 devraient être disponibles respectivement début et fin octobre, avec une différence d'environ 500 F en plus pour celles qui utiliseront le processeur de Nvidia comme la 3D Prophet de Guillemot ou la 3D Blaster Annihilator de Creative Labs (annoncées aux alentours de 2 200 F TTC). Rendez-vous le mois prochain pour savoir si ces nouveautés tiennent leurs promesses, particulièrement en termes de gain avec les jeux actuels. Car comme 3Dfx avec la Voodoo1 en son temps, Nvidia et S3 ont une longueur d'avance sur les développeurs de jeux, et il faudra attendre quelques mois avant de voir se généraliser les titres utilisant de nombreux polygones. De quoi laisser le temps à 3dfx de sortir un nouveau produit, histoire de compliquer un peu plus nos choix...



Ces images sont tirées du jeu Experience de The Whole Experience. C'est encore plus beau quand ça bouge...



Le vertex blending permet d'en finir avec les jointures qui cafouillent.





T O P H A R D

PAR ARNAUD CHAUDRON

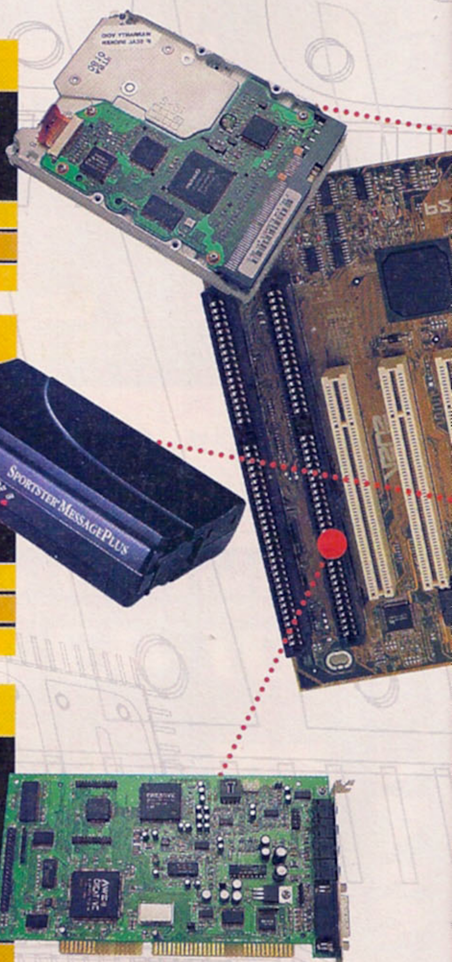
Pas facile de choisir une carte 3D haut de gamme ce mois-ci. Celles qui fonctionnent à base de GeForce256 vont fatalement attirer les pires hard core gamers du coin, alors que les TNT2 Ultra et autres G400 Max ont encore largement assez de puissance pour faire tourner sans problème tous les jeux qui sortiront d'ici les six prochains mois. Au final, c'est votre porte-monnaie qui décidera. Côté processeur, l'Athlon s'affirme comme une alternative parfaitement viable en face des Pentium III d'Intel. En revanche, côté cartes mère, je vous conseille de ne pas vous précipiter sur la BE6 d'Abit, qui va être remplacée par une BE6 2.0 bien plus intéressante, mi-octobre.

Top Hard

L'idée de ce Top Hard est de vous apporter notre réponse à nous, en gardant à l'esprit que le matériel cité est celui que nous utilisons quotidiennement, et non pas de vous donner un listing des produits les plus performants dans chaque catégorie.

Pour les connaisseurs, il pourra paraître incomplet ou trop peu exhaustif ; mais pour ceux pour qui le hard reste un obscur amas de termes techniques, il leur permettra de trouver une réponse synthétique pour chaque composant. On vous propose donc trois configurations que l'on estime cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 8 000 F (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 12 000 F, la config 3 environ 16 000 F (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Certains l'auront remarqué, les prix sont à la baisse. En effet, avec la concurrence, chaque catégorie de produit est tirée vers le bas.

Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des « config qui marchent » dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.



Le disque dur

Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont maintenant à choisir, vu leur prix ridicule. En revanche, nul besoin de vous précipiter vers les UDMA 66, le gain de performance étant pratiquement inexistant. Quantum propose pourtant un disque d'entrée de gamme ainsi équipé...

Config 1 : Quantum Fireball CX 6,4 Go (UDMA 66 à 5 400 trs/min), environ 800 F TTC
Config 2 : IBM Deskstar 10 Go (UDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 250 F TTC
Config 3 : IBM Deskstar 14,4 Go (UDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 450 F TTC

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible, ni les moyens de s'y abonner. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec leurs équipements.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com / US Robotics, 625 F TTC
Config 2 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com / US Robotics, 625 F TTC
Config 3 : Message Pro externe 56 000 F de 3Com / US Robotics, 950 F TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire de rire, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau en étoile avec un Hub (voir Joystick n° 98) et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix.

- Hub 8 port RJ-45 10 Mo : environ 350 F TTC
- Carte réseau Ethernet D-Link 10/100 : environ 200 F TTC

La carte son

Entre les cartes SoundBlaster Live Player et les modèles à base de Vortex 2 (VideoLogic Sonic Storm et Diamond MX300 par exemple), le choix vous revient puisque ces cartes sont très proches en terme de qualité (voir Joystick n° 107). Malheureusement, la plupart des magasins ne proposent que les modèles de chez Creative Labs.

Config 1 : SoundBlaster Live Player, 450 F TTC
Config 2 : SoundBlaster Live Player, 450 F TTC
Config 3 : SoundBlaster Live! complète, environ 1 400 F TTC

ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

La carte vidéo

Élément clef d'une config jeu, la carte vidéo est également un des éléments les plus difficiles à choisir. Matrox G400 Max, Ultra TNT2, ou bien carrément un modèle à base de GeForce 256 ? Comme d'habitude, le porte-monnaie décidera. Évitez tout de même les ATI Rage 128 et les cartes à base de Savage 4, trop limitées pour vraiment supporter les jeux de Noël.

Config 1 : 3Dfx Voodoo3 3000 AGP, 16 Mo de RAM, environ 1 000 F TTC. Ou Guillemot Xentor AGP, 16 Mo de RAM, environ 750 F TTC

Config 2 : Matrox G400 Max AGP, 32 Mo environ 1 800 F TTC ou Xentor 32 AGP Guillemot, 32 Mo de RAM, environ1 300 F TTC

Config 3 : Guillemot 3D Prophet ou 3D Blaster Annihilator de Creative Labs, environ 2 200 F TTC

Le lecteur de DVD-Rom/CD-Rom

Un lecteur de DVD-Rom permet généralement de lire les CD-Rom en 24X ou 32X. Le Pioneer DVD A03S lit les DVD en 6X et reste toujours indétronable dans sa catégorie. Cela dit, il faudra penser à lui adjoindre une carte de décompression MPEG hardware pour vraiment profiter des films DVD sur PC (choisissez de préférence la Real Magic Hollywood + à environ 600 F TTC), à moins de se contenter d'une ATI Rage 128. Creative Labs propose de son côté le kit PC-DVD Encore 6X Dxr3 à 1 490 F TTC. Il comprend une carte de décompression propriétaire et un lecteur de DVD 6X qui lit les CD en 24X.

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE 48X Mitsumi, environ 350 F TTC

Config 2 : Lecteur de DVD IDE Hitachi GD-2500 (6X et 24X), environ 700 F TTC.

Config 3 : Lecteur de DVD SCSI Pioneer A03S (6X et 32X), environ 1 100 F TTC.

Le processeur

Le choix se résume entre AMD et Intel, avec un problème de gamme chez chaque constructeur : K6-3 ou K7 chez AMD, Celeron ou P3 chez Intel. Pour le jeu, les meilleurs rapports performances / prix sont pour le moment en faveur d'Intel (grâce à la concurrence d'AMD cela dit...). Le K7 est encore en manque d'une carte mère à la hauteur pour être vraiment intéressant, mais cela devrait vite évoluer.

Config 1 : Celeron 500 ou PIII 450, environ 1 400 F TTC

Config 2 : Pentium III 500 MHz, 2 000 FTTC

Config 3 : Pentium III 550 MHz : 3 600 F TTC

La RAM

Alerte ! Warning ! Tous aux abris ! Les prix de la RAM flambent, et il est déjà trop tard pour faire ses provisions. Valant 790 F le mois dernier, une barrette de 128 Mo coûte maintenant entre 1 300 et 2 000 F selon votre revendeur et la date d'achat de ses stocks (les prix augmentent de 30 à 70 F par jour au moment où j'écris ces lignes !). Du coup, oubliez le passage à 256 Mo pour un moment et concentrez-vous sur la qualité : achetez de la marque (Samsung, Micron, etc.), ça limite les problèmes !

Config 1, 2 et 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz ou plus, de 1 300 F à 2 000 F TTC

La carte mère

L'idée d'un PC à base de carte mère Super Socket 7 est maintenant à proscrire. Tout nouveau PC digne de ce nom devra disposer d'une carte mère équipée d'un Chipset Intel BX ou compatible. Seul ce dernier permet une évolution correcte de la machine à court, voire moyen terme. Évitez également les cartes mère à base de Socket 370, à moins d'être limité par le budget. Préférez une carte mère Slot One classique équipée d'une carte adaptatrice. Pour finir, surveillez l'arrivée du modèle P3B-F chez ASUS et des cartes mère Slot A destinées à accueillir un Athlon d'AMD.

Config 1 : Abit BH6 (Slot One), environ 700 F TTC ou MSI 6163 (Slot One) environ 700 F TTC

Config 2 : Abit BX6 2.0 (Slot One), environ 850 F TTC

Config 3 : Abit BE6 (Slot One + UDMA 66, attendez la version 2.0 mi-octobre), environ 950 F TTC.



Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois, n'hésitez donc pas à investir un peu.

Config 1 : 17 pouces Iiyama A701GT environ 2 700 F TTC ou 17 pouces ViewSonic PT775, environ 3 000 F TTC

Config 2 : 17 pouces Iiyama A701GT environ 2 700 F TTC ou 17 pouces ViewSonic PT775, environ 3 000 F TTC

Config 3 : 19 pouces Sony 400 PST environ 5 700 F TTC ou 19 pouces Iiyama A901HT, environ 4 700 F TTC

D E L C O

PAR GABRIEL LOPEZ

C'est le Delco

Spéciale dédicace... À tous les traqueurs d'images seconde... À tous les chasseurs de Benchs, de 3DMarques et autres gibiers de performance... À tous les nouveaux accros micro, ceux flashant sur les entrailles d'ordi, ceux empileurs de ventilateurs... Ceux, curieux ou simplement en période d'eupgrède matériel. Joueurs, joueuses... Apprivoisez le pingouin tapi dans l'étrange boîte soufflante ! Envoyez questions, suggestions, etc. à : C'EST LE DELCO, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois Perret Cedex.

2 MONITEURS AVEC WINDOWS 98 ?

Windows 98 permet effectivement d'utiliser deux moniteurs vidéo simultanément pour l'affichage. À cette fin, il faut au moins qu'une des deux cartes vidéo employées soit prévue pour un fonctionnement " multi-moniteurs " (une liste de ces cartes est présente sur le site Internet de Microsoft). La carte vidéo principale (celle sur laquelle le PC démarre) peut éventuellement être une carte vidéo standard (sans compatibilité deux moniteurs). Par contre, la carte utilisée en " carte secondaire " doit obligatoirement être " multi-moniteurs ". Oui, l'utilisation d'une carte AGP en même temps qu'une carte vidéo PCI est possible. Dans ce cas, allez examiner les options du SETUP de votre PC. Il contient, en principe, une option pour choisir la carte vidéo de démarrage qui sera soit celle connectée au bus AGP, soit celle sur le bus PCI (1).

QUAND UTILISER UN " HUB " USB ?

Les PC actuels disposent généralement de deux ports USB (2). On peut donc brancher en direct, deux périphériques de ce type. Dès que l'on veut ajouter des périphériques USB, il faut utiliser un " hub " (littéralement " moyeu ") USB intermédiaire. Un hub est un boîtier multiplicateur de ports, permettant de connecter en " étoile " vos extensions, un peu à la manière des hub utilisés pour relier plusieurs ordinateurs en réseau. Selon les modèles, un hub USB permet la connexion de 4, 7 périphériques (ou plus) à votre ordinateur sur un seul port USB. Si vous disposez de plus de périphériques USB que de branchements sur le boîtier hub, rien n'interdit de connecter un (ou plusieurs) nouveaux hub à votre hub de base pour multiplier le nombre de connexions possibles (en daisy-chain) jusqu'au nombre maximal de périphériques. Le bus USB fournit simultanément non seulement les données mais aussi l'alimentation électrique (1 ampère en tout, pour les 2 prises d'une carte mère PC) aux périphériques et accepte donc, au besoin, un ou plusieurs périphériques dépourvus de leur alimentation secteur (clavier, caméras vidéo...). Il faut savoir que cette alimentation peut très vite devenir insuffisante si l'on multiplie le nombre de périphériques. Il vaut donc mieux se procurer un hub doté de sa propre alimentation et capable de fournir les fameux 0.5 A par connexion nécessaire. De cette manière, chaque connexion pourra alimenter, si nécessaire, son périphérique sans problèmes (si possible, évitez les hub alimentés directement de la prise USB du PC). Par exemple, un hub 4 connexions doit disposer d'une alimentation externe capable de fournir 2 A en tout. Autre fonction souhaitable sur un hub USB de qualité : la commutation par port. Elle isole automatiquement tout appareil USB déficient ou en panne, évitant ainsi de bloquer toute la chaîne de périphériques derrière l'extension défectueuse, en cas d'avarie.

PLANTAGE AVEC K6-3

Attention, les processeurs AMD K6-3 sont généralement plus exigeants que leurs petits camarades K6-2 (3) du point de vue de l'alimentation électrique et du refroidissement car ils intègrent un cache de niveau 2 de 256 Ko fonctionnant à la fréquence du processeur.

1) L'alimentation

Vérifiez tout d'abord que le cœur (core) de votre processeur est bien alimenté en 2,4 V. En effet, si vous n'avez pas touché ce réglage et que votre précédent processeur était un K6-2 de fréquence inférieure à 450 MHz, il est certain que cette tension n'est que de 2,2 V. Autre souci électrique potentiel : les K6-3 sont des processeurs gourmands en électricité (le modèle 450 MHz peut puiser environ 14 ampères) ce qui dépasse parfois les capacités du régulateur de tension qui fabrique les 2,4 V sur la carte mère, d'autant plus que certaines cartes 3D récentes (Voodoo 3 3000, TnT2...) sont également des gouffres à énergie reliés à la même source. Il faut donc s'assurer que votre carte mère peut soutenir un tel courant avec une bonne marge de manœuvre. Autre possibilité, vous rencontrez les limites du bloc alimentation du PC (surtout si votre machine est bien pleine). De ce point de vue, un PC équipé d'un bloc alim 250, voire 300 W, ne paraît plus surdimensionné, spécialement si l'on compte s'orienter plus tard vers les dernières générations de microprocesseurs comme l'AMD Athlon 650 ou le Pentium 3 600.

2) Pour le refroidissement

Si vous avez des plantages intempestifs, l'excès de chaleur est l'une des pistes les plus probables. Notez que les K6-3 ont une tolérance à la température élevée un peu moindre que la précédente génération AMD (le K6-3 est prévu pour fonctionner à 65°C max, quand les K6-2 supportent les 70°C). Pour cette raison, il faut que le refroidissement soit optimal. Assurez-vous que le contact entre le bloc ventilo/radiateur et le processeur soit assuré par une très fine couche de pâte de transfert thermique

LA meilleure solution existante (on trouve ce type de pâte chez tout marchand de composants électroniques) et non par un pad epoxy ou graphite (4) beaucoup moins efficaces. De même, pensez à la bonne ventilation de votre boîtier de PC. Essayez de laisser libre de câbles l'espace au-dessus du processeur et ajoutez au besoin un ventilateur dans votre boîtier.

PROBLÈMES D'EXTINCTION SUR PC ATX

Votre PC n'arrive pas à se couper correctement une fois Windows 98 quitté et redémarre intempestivement... Voilà quelques explications possibles. Pour commencer, il faut savoir que l'allumage, l'extinction ainsi que la mise en mode " suspendu " (on gèle le PC quel que soit le logiciel en cours d'exécution avec la possibilité de redémarrer au même endroit lorsque désiré) des PC récents à la norme ATX, s'effectuent par le même bouton " Power " ou " Soft power " en façade. Un bref appui pour l'allumage, un bref appui pour le passage en mode suspendu (souvent, un indicateur lumineux clignote), un nouvel appui pour retourner à l'état d'avant mise en veille et un appui prolongé pour l'extinction du PC. Bien entendu, ce bouton n'est opérationnel que si vous avez, au préalable, activé l'interrupteur du bloc d'alimentation, placé à l'arrière du PC côté ventilateur boîtier. Certains PC n'ont pas cet interrupteur, auquel cas le bloc alimentation du PC reste en veille en permanence, attendant un appui sur le bouton " Power ", même si la carte mère et ses divers composants sont hors alimentation. Bref, vérifiez bien que vous appuyez suffisamment longtemps sur l'interrupteur " Power ".
Si le pépin persiste, il peut éventuellement s'agir d'un problème de mauvaise mise à la masse (dans ce cas, l'alimentation refuse même parfois de démarrer). Vérifiez bien que la carte mère est correctement montée (certains trous de fixation, qui donnent dans le plan de masse de la carte mère, doivent être reliés au châssis métallique du boîtier par une vis métallique pour assurer une masse uniforme entre la carte mère et le boîtier du PC). De même, vérifiez que tous les périphériques (disques durs, CD-ROM...) sont raisonnablement fixés, leur châssis métallique étant eux-mêmes correctement reliés au châssis du PC par une liaison conductrice (vis de métal, etc.). Autre possibilité, une incompatibilité matérielle (conflit entre cartes d'extension, par exemple) ou logicielle avec Windows 98 et ses fonctions de mise en veille. Faites des essais en démarrant Windows 98 et en quittant après avoir bien vérifié qu'aucun programme inutile ne fonctionne lors de la fermeture. Essayez également d'abandonner W98 à partir du mode " sans échec " et constatez si le problème persiste. Notez qu'il existe un patch, le " shutdown patch ", spécialement prévu pour régler ce type d'ennui avec " Windows 98 second édition " chez Microsoft (voir serveur Microsoft sur le Net). Le problème peut également provenir d'une incompatibilité avec le BIOS de votre PC. Vous pouvez essayer (toujours en dernier ressort car l'opération reste délicate) de reflasher le BIOS de votre machine avec une version plus récente. Enfin, plus rarement, ce type de problèmes peut également être lié à une panne dans le bloc alimentation du PC, auquel cas il faudra le remplacer, voir changer l'ensemble boîtier/alimentation.

OPTION BIOS « SPREAD SPECTRUM » ?

Avec l'augmentation de fréquence des microprocesseurs et divers composants des PC modernes, ces derniers se comportent en émetteurs d'ondes radio parasites, à même de créer des interférences voire de perturber à distance d'autres appareils électroniques (TV, radio...) ou même d'autres parties du même ordinateur ! L'option " Spread spectrum " permet de moduler (en fréquence) la forme des signaux du générateur d'horloge, de manière à éviter les transitions brusques de signaux particulièrement créatrices de parasites. On obtient alors une réduction notable des perturbations radioélectriques. Le problème est que cela peut se payer par une moins bonne stabilité de fonctionnement de certains périphériques rapides (disques SCSI...). On dispose parfois d'un choix " Smart clock " qui permet de réduire les parasites créés par l'ordinateur par une autre méthode : la gestion " maline " de l'horloge. En fait, l'idée est alors de ne fournir les horloges qu'aux endroits nécessaires (par exemple, ne pas envoyer l'horloge AGP, s'il n'y a aucune carte graphique, ne pas envoyer l'horloge sur les connecteurs inoccupés de la mémoire centrale, idem pour le bus PCI, etc.). Cette dernière méthode ne compromet en rien la stabilité et reste préférable quand elle est disponible. Si vous n'avez pas de problèmes de " parasitage " dans le voisinage de votre ordinateur, il est inutile d'activer l'option " spread spectrum ".

Notes

(1) Dans le SETUP, voir l'option INIT PRIMARY DISPLAY ou équivalent, généralement placée dans l'écran de configuration PNP/PCI. Si votre nouvelle carte est de type AGP, n'oubliez pas de lui attribuer un IRQ (option ASSIGN IRQ FOR VGA : ENABLED), la majorité des cartes vidéo PCI ne nécessitant pas d'interruption, contrairement aux cartes vidéo AGP.

(2) Le bus USB est une interface série destinée à remplacer progressivement les ports série RS232 et parallèle Centronics qui, bien que techniquement dépassés, sont encore largement utilisés. Les périphériques USB présentent de nombreux avantages. Ils n'emploient pas de carte à connecter dans le PC (pas de démontage à l'ajout d'un nouveau périphérique), sont " plug & play " et peuvent être ajoutés/retirés, ordinateur allumé et sans risques (" hot swap "). La vitesse de transfert USB atteint les 12 Méga bits/s (un peu mieux que les 10 Méga bits/s d'un réseau Ethernet type 10baseT) ou 1.5 Méga bits/s pour les périphériques lents style clavier. Enfin, cerise sur le gâteau, jusqu'à 127 périphériques simultanés peuvent être connectés de manière externe au PC, sans créer de problèmes d'adresse ou de conflit d'IRQ comme cela arrive parfois avec les ports RS232. Notez que la longueur d'un câble de liaison USB ne doit pas dépasser les 5 mètres. Côté système d'exploitation, il vaut mieux employer W98 pour exploiter l'USB, car l'implémentation des pilotes de Windows 95 (v. OSR 2.1) nécessite l'installation d'une " mise à jour " USB, incluse d'emblée dans W98. Le support USB de W95 est d'ailleurs assez incomplet. Résultat : seul un nombre limité de périphériques USB fonctionnent avec W95.

(3) Si l'on met à part les modèles K6-2 450AHX et 475AHX qui sont aussi exigeants que les K6-3 d'un point de vue électrique et thermique (alim. en 2,4V, plage de fonctionnement thermique 0-65°C, consommation autour de 12/13 A). À ce sujet, à l'heure où nous écrivons ces lignes, une version améliorée des K6-2 450, 475 devrait être disponible aux States, ainsi qu'un modèle 500 MHz. Ces processeurs nouveau-nés : K6-2 450AFX, 475AFX, 500AFX fonctionnent toujours sur carte mère super-socket 7, sont en technologie 0.25 microns, mais fabriqués avec certaines des techniques (connexions réalisées en un nouvel alliage alu. dopé tungstène/cuivre donnant une plus haute fréquence de fonctionnement et une plus faible consommation) utilisées pour leur grand frère, le K7/Athlon. Résultat : consommation en baisse, moindre dissipation thermique (le nouveau 500 consomme comme l'ancien 450 et chauffe moins qu'un K6-2 400 classique !) et le retour à une alimentation du cœur processeur en 2,2 V, ce qui présage bien de futurs modèles encore plus rapides.

(4) Attention, si vous grattez ce dernier avec l'idée d'utiliser de la pâte thermique à la place, vérifiez bien la planéité de la partie inférieure du radiateur, par exemple en posant dessus une lame de rasoir et en cherchant les " jours " devant une lumière. Si la surface du radiateur n'est pas plane, il est possible de la rectifier en la ponçant soigneusement sur une feuille de toile émeri fine fixée sur une surface bien plane.

NET NEWS

RADIO VIEUX

Pour les nostalgiques des époques où nos parents n'étaient même pas encore nés, le service de radios Shoutcast (www.shoutcast.com, disponible via Winamp) propose une fréquence spécialisée dans la musique allemande, japonaise, anglaise et américaine de la Seconde Guerre mondiale. Ces doux airs un rien désuets sont parfois entrecoupés de messages de propagande dans les quatre langues. On peut également entendre quelques messages destinés aux agents secrets infiltrés en territoire ennemi (« The quick brown fox, jumped over the lazy fonctionnaire ») ou réservés à lansolo : « Ne fume pas dans le bureau ». Incroyable.

SEMI-VIE PROLONGÉE

Ce mois-ci, dans le CD-Rom, un spécial Half-Life comprenant notamment des mods surpuissants tels que Lambda Arena, Soul Reaper. Jailbreak, Science & Industry, mais aussi Action Half-Life bêta 2.2 et Coldice 1.75 qui ont été dûment commentés dans les pages qui suivent. Répertoire \Data\sharewares\Jeux

MON AMI BOT

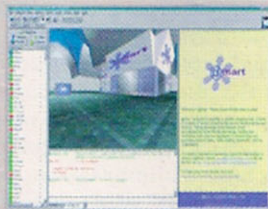
Quoi de plus agréable, pour le campagnard isolé à plusieurs kilomètres d'une ligne téléphonique, que de se faire un Half-Life en réseau. Seulement voilà, comme on dit là-bas : « Quand on est offline, on est offline, pour sûr ! ». Du coup, pourquoi ne pas vous offrir un ami un vrai qui s'amuserait à vous martyriser lors de parties réseau dans lesquelles vous seriez le seul joueur ? Pourquoi ne pas vous offrir un bon bot bien pêchu ? Half-Life bot central est un site dont le but est de fédérer tous les constructeurs et utilisateurs de ces copains un peu spartes dirigés par l'ordinateur.
Half-Life bot central : http://www.planethalflife.com/hlbc/, le jumbot au http://www.telefragged.com/thefatal/jumblow.shtml





EXPOSITION MONO-UNIVERSELLE

Vous souvenez-vous d'Active World ? Le seul « vrai » serveur de mondes de réalité virtuelle digne de ce nom. Un an et demi plus tard, rien ou presque n'a changé : le client (toujours gratuit) n'a même pas doublé de volume et ne supporte pas, dans sa version basique, une quelconque accélération 3D. C'est grandement dommage car les mondes, eux, deviennent de plus en plus intéressants. Ainsi, la NASA a inauguré, sur la lune (monde « moon »), une gigantesque exposition sur la conquête de l'espace. Au programme, rien de moins que des engins spatiaux (bases, satellites, lanceurs, navettes) construits en 3D par poignées de cent et à l'échelle, histoire de voir à quel point la fusée Ariane fait figure de naine aux côtés de fusées des années 70. Mieux encore, un hall consacré à la Russie nous apprend que les Russes ont, eux aussi, joué un rôle-clé dans la conquête spatiale. Merci pour eux. Autre mode sur Active Worlds, les Majors tels que Fox qui s'offrent un monde à eux afin d'assurer la promotion des films un tant soit peu cyber. Ainsi, on peut admirer le monde des « X-Files » (le film) et, plus récemment, celui de « Passé virtuel » (The Thirteen Floor)
www.activeworlds.com











Counter Strike

Le mois dernier, je ne tarissais pas d'éloge au sujet du mod « Counter Strike » pour Half-Life, et ce n'est pas la sortie des versions 2.1 puis 3.0 de cette modification qui va me faire changer d'avis : Counter Strike s'impose haut la main comme le meilleur Quake-like du moment... et nous n'en sommes pourtant qu'au stade de la bêta-version.

MONSIEUR POMME DE TERRE





La première bêta-version de Counter Strike avait enflammé la rédaction comme rarement. Pourtant, les inconditionnels de Quake 2 l'avaient boudée. Verdict : trop buggée. Depuis la sortie de la version 2.1, ces bugs sont maintenant corrigés pour la plupart. Les joueurs morts ne peuvent plus envoyer de messages aux vivants pour leur indiquer où se cache un ennemi, ou bien à quel endroit ils pourront trouver une arme. Non, maintenant, comme dans la vraie vie, les messages des morts ne peuvent être lus que par d'autres morts. Il y a cependant un moyen de contourner cet interdit en tapant dans la console « name » espace, suivi du message que vous désirez, à condition de ne pas utiliser d'espace dedans (par exemple « attention_Jedi_la_prochaine_fois_que_tu_me_butes_je_raconte_à_tout_le_monde_ta_maladie_de_la_fesse »). Cela change votre nom et ce changement pourra être lu par tous. Les armes tombées à terre sont maintenant reconnaissables ; ce ne sont plus des sacs non-identifiables. Par contre, les morts peuvent toujours, sous forme de fantômes, jouer avec les portes, et c'est très perturbant (remarquez, ils le font parfois dans la vraie vie) : la porte s'ouvre toute seule en grinçant, et tout le monde se dirige dans cette direction pour vérifier qu'il ne s'agit pas d'un ennemi qui tente d'entrer. Autre lacune non corrigée : il n'y a toujours pas d'arme blanche, ce qui fait qu'arrivé à court de munitions, on est obligé de se sauver comme un lapin, de retourner à sa base, et d'y acheter des balles. Tout cela ne sera plus qu'histoire ancienne dès que vous aurez téléchargé la version 3.0 de Counter Strike à présent disponible (à peu près 17 Mo). Enfin, pour de plus amples renseignements, je ne saurais que trop vous conseiller une visite hautement instructive sur le site en français de FrenchZed : **http://www.multimania.com/frenchzed/.**

Nos cartes préférées du moment : ASSAULT et MANSION.

DEUX ASTUCES

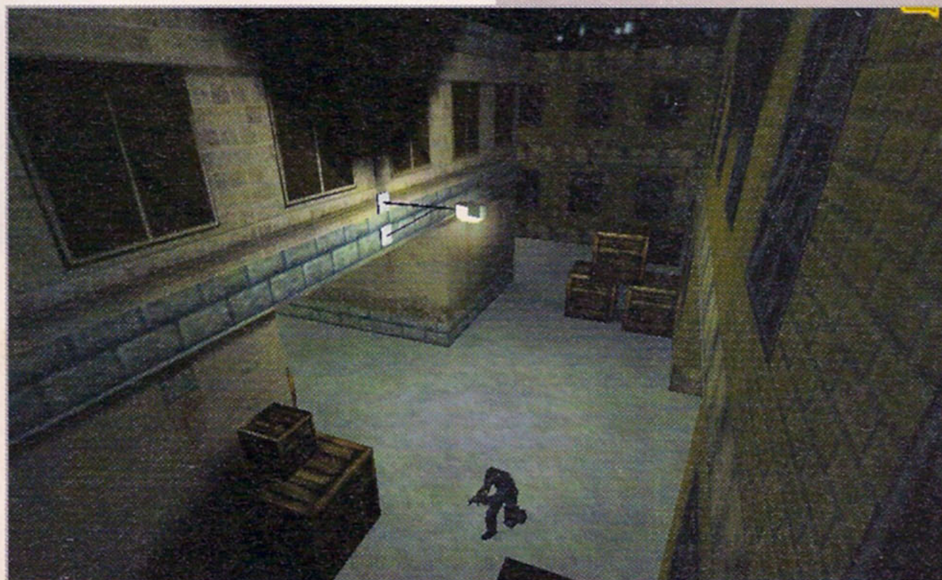
Dans Counter Strike, et c'est une volonté des développeurs, l'apparence des terroristes et des contre-terroristes est très proche. Le patch 3.0 corrige légèrement cela, mais les différencier dans la pénombre ou en contre-jour tient du miracle. Il est possible de leur attribuer une nouvelle skin :

- Pour les anti-terroristes : créez le répertoire Model/Player/Urban et mettez-y une skin renommée urban.mdlvotre choix.
- Pour les terroristes : Model/Player/Terror, la skin doit être renommée terro.mdl

SECONDE ASTUCE : il est dangereux de communiquer en plein combat, car une fois en mode texte, les touches sont désactivées tant que vous n'avez pas envoyé le message. Il suffit pourtant d'attribuer des phrases types à des touches préprogrammées en éditant avec le Notepad le fichier config.cfg se trouvant dans le répertoire Counterstrike. Il ne reste plus qu'à y ajouter des lignes, comme par exemple :

bind f1 « say_team je balance une grenade aveuglante dans 3 secondes, synchronisez votre assaut sur le miens ».
Ou
Bind f2 « say merci au pouvre type qui se planque de sortir de son trou qu'on puisse enfin en finir ».





LA BONNE ADRESSE

Et n'oubliez, tous les patches, tous les mods, sont disponibles sur le ftp de joystick au ftp://ftp.joystick.fr tenu à jour par TBF, le monomaniaque du téléchargement.

Half-Life. Toujours Half-Life. Il n'y en a que pour Half-Life. Ce mod Action est une vieille connaissance : c'est la reconversion toute nouvelle et très prometteuse d'Action Quake. Toujours au stade de bêta version, Action Half-Life pourrait bien détrôner un jour son homologue quakien.

MONSIEUR POMME DE TERRE



ACTION HALF-LIFE

Le principe d'Action Half-Life est strictement identique au très célèbre Action Quake : Action tente d'être aussi réaliste que possible tout en restant ludique. Par exemple en sautant de trop haut, on se casse une jambe. De même, il n'existe pas de moyen de récupérer instantanément des points de vie. Il est par contre possible de stopper une hémorragie, ou de rafistoler une jambe ou un bras cassé avec des « bandages ». Stopper une hémorragie arrêtera à ce propos la perte de points de vie. Soigner une jambe cassée vous rendra une mobilité normale. L'application d'un bandage prend quatre secondes, pendant lesquelles vous ne pouvez rien faire d'autre que vous déplacer (contre sept secondes dans Action Quake). Toujours pour rester relativement réaliste, les blessures sont presque toutes graves, sinon mortelles. Un balle dans la tête tue neuf fois sur dix... les parties sont donc très rapides.

ENTREZ DANS LA DANSE

À la connexion, le jeu vous propose le choix entre trois armes (Beretta, Anaconda et Knives). Il s'agira de votre arme de départ, et chaque fois que vous mourez, c'est avec cette arme que vous réapparaissez. En cours de partie, il reste possible de changer son arme de départ. Le Beretta peut être mis en semi-automatique et propose à la fois une cadence de tir rapide et un chargeur de seize balles. C'est à mon avis le meilleur choix, mais les très bons joueurs préfèrent l'Anaconda : un magnum .44, le même que le Desert Eagle d'Half-Life mais sans zoom. Six balles seulement et une cadence de tir faible. Par contre, une puissance de feu bien supérieure. Le couteau tue quasiment à tous les coups et pour deux utilisations : corps à corps et lancer. Une fois lancé, vous devrez le récupérer sur le cadavre ou au sol. Ce choix fait, la partie commence. À partir de maintenant, vous allez pouvoir récupérer d'autres armes, ainsi que des objets. Il y a deux types d'armes : les normales et les uniques. On peut accumuler autant d'armes normales différentes que l'on veut. Par contre, comme le nom l'indique, on n'a droit qu'à une seule arme « unique ». Il faudra donc jeter à terre votre arme unique pour en récupérer une nouvelle. Pensez donc à associer une touche aisément accessible à cette fonction : elle est vitale. La barre d'espace fait parfaitement l'affaire. Les armes uniques qui m'ont semblé les plus intéressantes sont la mitraillette et le fusil de précision (quatre niveaux de zoom). Un shotgun est disponible, mais il met des plombes à être rechargé. Dans les armes non uniques, ce sont les deux Beretta (façon John Woo) qui me semblent être les plus efficaces, en tout cas pour un débutant : leur cadence de tir cloue n'importe quel adversaire à moyenne portée et avec trente balles devant vous, vous avez le temps de voir venir l'angoissant moment de recharger. Recharger justement... cela doit devenir un réflexe, plus encore que dans Counter Strike, puisque là, le jeu ne prend pas l'initiative de recharger automatiquement quand votre arme est vide. Associez encore une fois une touche facile d'accès à cette fonction vitale, Enter par exemple.

Enfin, nous en arrivons aux objets. On ne peut porter qu'un objet à la fois (exactement comme pour les armes uniques). Un bon joueur fera donc attention à associer l'objet de son choix avec son arme unique : le kevlar protège votre torse. C'est une protection très efficace contre les tirs d'opportunité qui touchent souvent cette partie du corps. Il est donc malin de l'associer à une arme de courte ou moyenne portée pour se lancer dans les assauts meurtriers avec une











Je profite de cette jolie photo pour remercier de tout cœur Le Jedi Fou pour son aide précieuse.



La carte que nous préférons pour l'instant est fragdock, car elle est relativement petite, tout en laissant la possibilité de viser de loin depuis deux postes, et que l'équilibre entre intérieur et extérieur est idéal.

OU ? COMMENT ?

Où télécharger Action Half-Life ? Sur le ftp de Joystick évidemment. ftp://ftp.joystick.fr. Appliquez en premier HL_action.exe, puis actionbeta2update et enfin actionbetav22.

Clic clic... c'est le cri pré-mortem du débutant, et il ponctuera toutes vos premières parties : pensez à recharger vos armes !







petite chance de passer au travers des balles. C'est à mon avis l'objet le plus rentable. Le silencieux est idéal associé au fusil à lunette, car vous serez encore plus difficile à localiser. La lampe torche est l'objet inutile par excellence. Dès que vous l'avez en main, elle projette suffisamment de lumière pour vous faire repérer... une sorte de malédiction. Balancez-la immédiatement, et si les cartes sont sombres ou carrément dans le noir, préférez monter la luminosité de votre moniteur. Le désigneur laser semble à première vue inutile puisqu'on a déjà un curseur pour viser. C'est sans tenir compte d'une des règles d'Action : quand vous tirez en courant, vos tirs sont beaucoup moins précis. Quand vous tirez debout, vos tirs sont un peu moins précis. L'idéal est de tirer accroupi. Le pointeur laser fait en sorte que la dispersion de vos balles soit moins grande. Un objet à associer à la mitrailleuse. Les chaussons permettent de se déplacer silencieusement... mais c'est tenter de jouer en finesse dans un monde de gros lourds (à associer au couteau si vous vous sentez l'âme d'un ninja, mais si la carte est grande et qu'il y a de vastes étendues découvertes, oubliez cette idée). Enfin, le bandolier permet de porter plus de munitions, mais aussi de porter deux armes uniques à la fois.

EN ATTENDANT LA PROCHAINE BÊTA

Le principal reproche que j'aurais à faire à Action Half-Life est qu'il n'est pas très bien programmé. Non qu'il présente des bugs : ça n'est plus le cas. Par contre, il est assez lent ; bien plus lent qu'Half-Life ou Counter Strike. Un mouvement brusque fait saturer le moteur et donnera un scrolling un peu saccadé. Oh, pas grand-chose, mais c'est suffisant pour décontenancer un bon joueur habitué à regarder dans tous les sens à toute vitesse. Les skins ne sont pas très jolies, les décors un peu trop simples, cubiques. Enfin, les serveurs rapides sont très rares et souvent saturés. Reste qu'une partie d'Action est un régal. C'est très bref et instantanément jouissif. Un mod à suivre de très près et qui pourrait fort bien détrôner Action Quake 2 pour une raison toute simple : le moteur d'Half-Life est meilleur. Nous attendons donc les prochaines bêtas pour en avoir la confirmation.

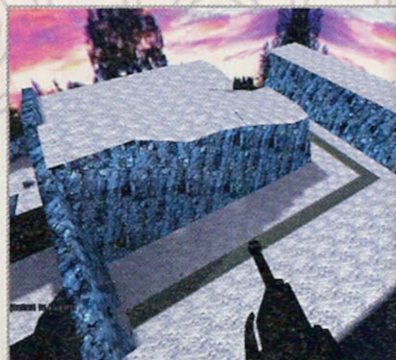
SUR QUEL SERVEUR ?

Les serveurs rapides d'Action sont encore rares et Gamespy ne les répertorie pas tous. Unique solution, assez lourde : passer par l'interface de Half-Life et cliquer sur « mise à jour ». Dans la liste d'environ 1 500 serveurs, cliquez sur « type de jeu » pour n'avoir que les serveurs « Action » et sélectionnez les meilleurs. Effacez ensuite les autres pour ne pas avoir à attendre 10 minutes à chaque fois que vous rafraîchissez vos infos.



Les grenades sont très efficaces, surtout quand on les lance sur un adversaire blessé à la jambe (on le voit traîner la patte). Comme il se déplace lentement, il n'aura pas le temps de sortir du rayon d'action de l'explosif.





Les Mods pour Half-Life se suivent et ne se ressemblent pas: après un gros engouement pour le teamplay, on retourne à des valeurs plus basiques. Cold Ice renoue avec les bons vieux massacres en Free For All, et comme à la préhistoire des Mods, l'accent est mis sur les armes, les grosses.

BOB ARCTOR

COLD ICE



Dans le monde des modifications pour Half-Life, Cold Ice est un peu à part. Tout d'abord parce que ce mod a été développé par des « teenagers « (ils insistent d'ailleurs sur ce fait, et se font une fierté de nous apprendre qu'aucun d'eux n'a atteint les vingt et un ans). L'autre raison, et non la moindre, est qu'alors que des Counterstrike ou des Half-Life favorisent le teamplay ou le coopératif, Cold Ice revient aux concepts les plus abrutis de Quake, à savoir une destruction massive et inconditionnelle de tout ce qui bouge ou rampe sur le terrain.
Le nom Cold Ice provient de la couleur bleu acier omniprésente dans le jeu, tant au niveau des textures des armes que des cartes ou des personnages. La particularité de ce jeu est certainement la grande quantité d'armes qu'il contient, mais aussi l'introduction d'un jetpack et d'un grappin. Une parfaite maîtrise de ce dernier est requise pour être un bon joueur de Cold Ice, puisqu'il permettra de parcourir un niveau très vaste en quelques clics de souris, ou encore de s'en servir comme arme sur un joueur. Quant à l'équipement en lui-même, tout n'est qu'étalage d'engins létaux : ici, on envoie les grenades par pack de six pour créer les explosions les plus impressionnantes qu'il soit. Pareillement, on trouve une quantité non négligeable d'armes classiques, remises au goût du jour avec des silencieux, des viseurs et des « second tirs » toujours intéressants.



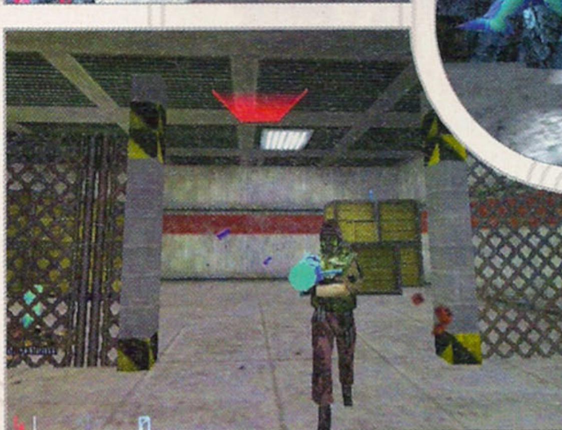




Les cartes de jeu sont pour l'instant au nombre de trois, dont un joli décor neigeux de type « Haute Savoie », où l'on pourra s'éclater comme des grands fous avec notre grappin. Cold Ice est à recommander aux joueurs qui n'ont pas envie de se prendre la tête avec les choses de l'esprit.

INSTALLATION

Cold Ice s'installe automatiquement avec son fichier auto-extractible, plaçant ce qu'il faut où il le faut. Coup de bol, sa dernière version, la 1.75, est aussi présente dans le CD-Rom de ce mois-ci. Pour jouer, il suffit de cliquer sur le raccourci Cold Ice créé dans le menu Démarrer, et, si ça ne marche pas (c'est rare, mais bon), de lancer Half-Life et de l'activer dans le menu des parties personnalisées.





DARKSTONE

La première qualité de Darkstone est sa simplicité, « l'immédiateté » de sa prise en main (NDRC : OK, le bon terme c'est extemporanéité, mais personne ne comprend !), et cette qualité rare reste valable en multijoueur.

Une fois la partie lancée, l'unique différence avec le jeu solo est l'apparition, dans l'interface, d'une icône de bulle en bas à droite de l'écran, qui permet de discuter avec les autres joueurs. (N'oubliez pas la possibilité d'envoyer des messages cryptés, ainsi que la skill « langage », qui permet de les déchiffrer partiellement ou intégralement. Ces options ne sont pour l'instant que des gadgets, mais avec la sortie prochaine d'un patch permettant de jouer jusqu'à 8, il deviendra intéressant de former des équipes concurrentes.) Unique lacune : l'adresse IP, qui vous identifie dès que vous vous connectez à Internet, n'est pas indiquée par le jeu. Quand vous créez une partie, il faut donc aller dans le menu Démarrer de Windows, lancer « Exécuter » (juste en dessous d' « Aide » dans la barre) et, dans la fenêtre qui s'affiche, taper « winipcfg ». Votre adresse IP s'inscrit alors. Il ne vous reste plus qu'à la communiquer à vos partenaires et à lancer la partie. Exactement comme pour le jeu solo, la sensation immédiate est celle d'un déjà-vu : on se croirait dans Diablo. Les créateurs y ont visiblement beaucoup joué et ont repéré pas mal de ses défauts. Par exemple, il était extrêmement énervant, dans Diablo, de perdre une demi-heure à traverser la ville dans tous les sens pour faire ses courses. Ici, la ville est très rationnelle, et deux minutes suffisent pour se ravitailler et vendre toutes les cochonneries que l'on a raflées dans les donjons. Le mode coopératif fait, à mon goût, perdre beaucoup d'intérêt au multijoueur. Il est toujours délicieux de frapper un humain ; pourquoi s'en priver ? Qui plus est, une bonne dispute pourra entraîner une séparation des membres de l'équipe, qui iront alors explorer chacun dans leur coin, et trouveront toujours une bonne raison d'unir épisodiquement leurs forces pour s'échanger des objets ou combattre un monstre particulièrement coriace. Toujours comme dans Diablo, les scénarios ne peuvent être sauvés, et seuls les personnages et leur inventaire sont sauvegardés. Idem pour le serveur : si la personne qui a créé la partie se déconnecte, c'est le plus vieux connecté qui devient le serveur, et la partie disparaît quand tous les joueurs quittent le jeu. Au final, Darkstone en réseau n'a rien de stupéfiant quand on a déjà joué à Diablo, et, au vu de la longueur des parties, l'expérience vaut le coût, à condition de disposer d'une connexion illimitée telle que le câble, l'ADSL, ou de jouer en réseau local. Le mois dernier, nous avons inclus la démo de ce jeu dans notre CD. Ce que peu d'entre vous ont remarqué, c'est qu'elle est jouable réseau. Je vous encourage donc à juger par vous-même.

monsieur pomme de terre

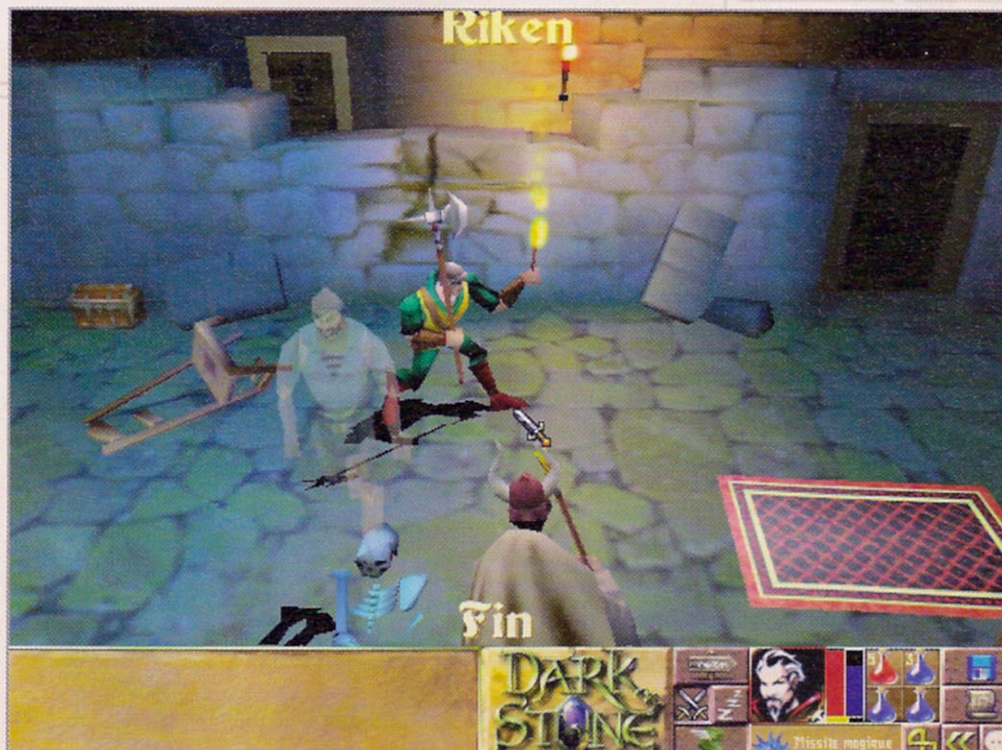


Le partage du butin : un moment délicat depuis l'invention du jeu online.

ATTENTION PATCH !

Delphine Software vient d'annoncer la sortie prochaine d'un patch pour Darkstone. Patch très inattendu, puisque Darkstone ne présentait aucun bug. Voici les changements qu'il apportera :
- Possibilité de jouer jusqu'à huit en multijoueur, au lieu de quatre pour le moment.
- Les monstres réapparaîtront quelque temps après avoir été tués.
- Lancer des sorts plus réalistes (aucun détail donné à ce sujet).
- Impossibilité d'attaquer d'autres joueurs en mode coopératif (pour l'instant, certains sorts à aire d'effet infligent des dégâts aux alliés).
- Les monstres ouvriront les portes pour vous attaquer quand vous entrerez dans leur zone d'action.
- Nouvelles armes rares et reliques.

Ce patch pourra être téléchargé sur le site de Delphine Software : http://www.delphinesoft.com/





ADRESSES UTILES

http://www.rpgplanet.com/darkstone/multiplayer/ : ici, vous trouverez un répertoire de joueurs, ainsi que leurs adresses mail et ICQ pour vous donner rendez-vous.

http://www.lockes.net/ds/ : site dédié à Darkstone, très bien documenté.

HIDDEN AND
L'ÉCLATE

Il y a des jeux comme ça qui ne payent vraiment pas de mine. Pourtant, Hidden and Dangerous avait récolté un Mégastar le consacrant au firmament des jeux solo, à Joystick tout du moins. Mais, personne ne pouvait se douter qu'en plus de cela, le jeu en réseau recelait tant de possibilités.

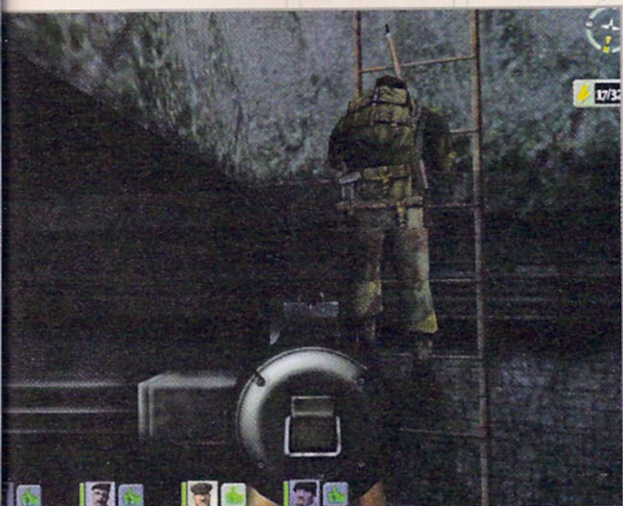
BOB ARCTOR





C'est ainsi qu'une nuit, à Joystick, nous avons commencé à réunir une escouade de quatre personnes composées du lieutenant Iansolo, du caporal Arctor (déjà à la retraite), du soldat de deuxième classe Kika, et de Fishbone, un motard qui passait par là. D'emblée, une échelle hiérarchique a commencé à se former bien naturellement. La deuxième classe Kika, qui avait des doutes quant à ses capacités à se transformer en commando, se vit aussitôt rassurée par le lieutenant, un rien paternaliste, qui lui glissa un « Nous allons faire de toi une vraie chienne de guerre », nous laissant tous un peu perplexes. Bigre.

Première surprise : le jeu réseau est entièrement dirigé par l'hôte. Celui-ci navigue à travers les menus, les missions et l'inventaire, et tout ce qu'il fait à l'écran se répercute chez les autres. Ainsi, il est préférable d'avoir décidé à l'avance du personnage que l'on veut prendre, ainsi que du contenu de son équipement. Un mode chat est bien sûr présent, mais pour des raisons de rapidité, il est bien plus intéressant que tout le monde se mette d'accord avec l'hôte sur le programme des festivités.



L'intérêt du jeu en réseau réside uniquement dans le mode coopératif. C'est d'ailleurs le meilleur qu'il m'ait été donné de voir dans un jeu vidéo. Ainsi, les missions que vous allez effectuer sont celles de la campagne solo. Pour accéder à chacune d'entre elles, l'hôte doit les avoir toutes débloquées. Au cas où il n'aurait pas eu le temps, ou s'il était vraiment trop mauvais, il est possible de trouver les parties sauvegardées de toutes les missions sur Internet. Si vous n'avez pas de modem, essayez la chaîne de l'amitié, on ne sait jamais.



ORDRES DE MISSIONS

Les meilleures missions en réseau sont aussi les meilleures missions solo. Ce n'est pas vraiment une surprise. Pourtant, le mode coopératif nous offre des alternatives très intéressantes pour chacune de ces dernières.



DANGEROUS EN RÉZO

En effet, s'il est possible d'incarner chacun des personnages ou de les scripter en solo, afin de leur faire accomplir des tâches très précises, rien ne vaut une bonne attaque simultanée venant de quatre directions différentes, pour venir à bout des individus les plus coriaces. Durant notre nuit, nous avons essayé quelques endroits intéressants situés au début du jeu : les trois premières missions de la campagne 1, ainsi que la quatrième mission yougoslave. Bien entendu, les plus courageux pourront se taper toute la campagne en enfilade.

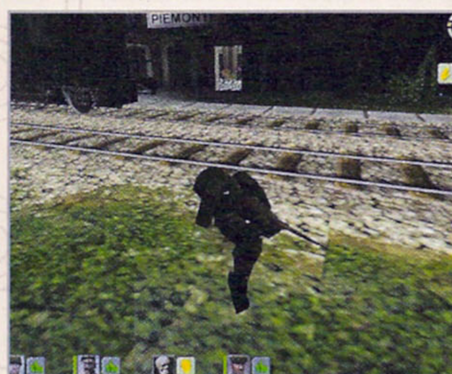


Les missions réseau se terminent de façon identique à leurs alter ego solo. On doit généralement tout éliminer, puis rejoindre un point de ralliement. Il est donc indispensable de se regrouper lorsque tout danger est écarté, pour fuir ensemble. Idéalement, chacun des quatre participants doit être au courant avant que l'un d'entre eux ne finisse l'un des objectifs de missions, et ceci pour des raisons très diverses. Parmi elles, le risque de provoquer une réaction ennemie ou alliée immédiate lorsque l'objectif est atteint. Ainsi, une fois la troisième mission de la première campagne finie (la gare), Fishbone s'est fait surprendre à côté d'un objectif militaire allemand, alors qu'une douzaine de bombardiers commençaient une attaque à la bombe de 500 kilos. Nous avons bien ri.



LA QUESTION DES GRENADES

« Le soldat Fishbone décida de pénétrer dans le hangar où deux Allemands l'attendaient, mitraillette à la main. Il se mit face à la porte et lança une grenade. Celle-ci rebondit sur le chambranle de la porte et atterrit à ses pieds. Pris d'affolement, il entra alors dans le hangar et se fit tuer par le tir des soldats ennemis, pas longtemps avant d'exploser. Plus que jamais, Fishbone rime avec Danger ». Rien de plus idiot, en effet, que de sauter avec ses propres explosifs. De plus, ceux de Hidden ont une aire d'effet très réaliste, et donc bien large. Le nombre de fois où j'ai fait sauter mes petits camarades pendant des parties réseau commence à être sacrement élevé. Bien entendu, à chaque coup, j'ai tout mis sur le dos des schleus. La principale raison de cette maladresse inhérente au lancer d'explosif est certainement le fait que lorsqu'on sélectionne un objet, on conserve le réflexe (provenant de Quake et de Half-Life) d'appuyer sur le bouton gauche de la souris, provoquant le tir de l'arme que l'on voulait justement mettre de côté. Souvenez-vous donc que les armes se sélectionnent avec la touche Entrée (pour un clavier non modifié).

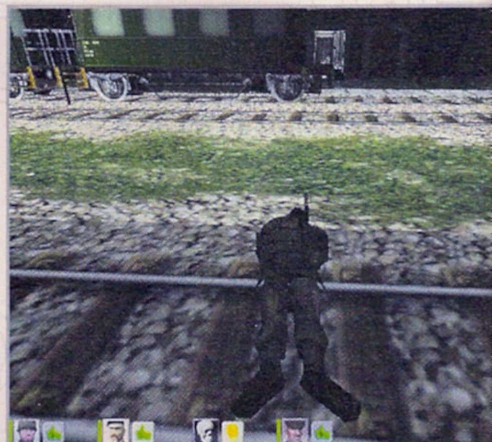


OBÉISSANCE ET COORDINATION

Idéalement, un chef devra être désigné pour les besoins de la coordination. Plutôt que d'indiquer à chaque homme ce qu'il doit faire (c'est pas l'armée, bon dieu !), il donnera le tempo et le top, notamment lors de phases de destruction d'objectifs. Il indiquera aussi un endroit où courir une fois l'explosif placé.

La coordination est le secret de la réussite d'une mission. Sachez que des hommes groupés les uns à côté des autres pourront se faire éliminer en un rien de temps, par un tir de grenade notamment. Aussi, veillez à laisser au moins trois ou quatre mètres entre eux. N'hésitez pas à appuyer

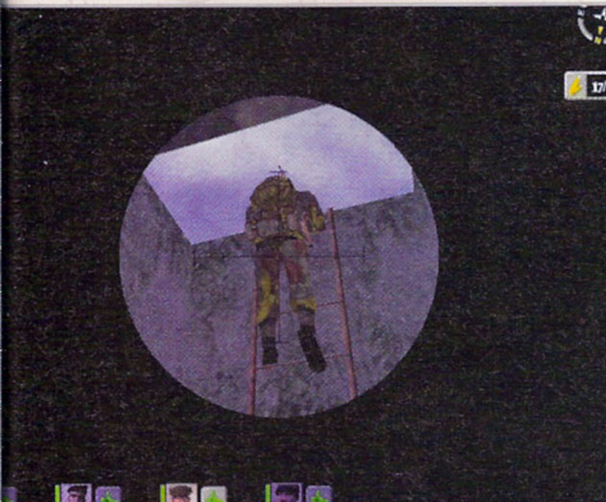




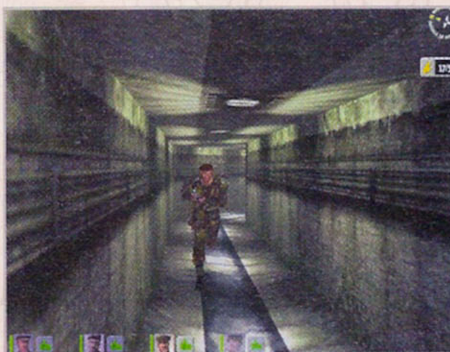
TACTIQUES

Tactique du « je te couvre »
Très utilisé au cinéma, notamment dans les œuvres de Rohmer ou dans d'autres films de guerre, le tir de couverture est assez fastidieux à mettre en pratique dans Hidden and Dangerous. La raison vient probablement du « clipping » des distances, à savoir qu'un individu qui se place à quelques mètres en avant de son « protecteur » sera plus à même d'apercevoir un ennemi que ce dernier. Aussi, dans l'idéal, la personne qui doit couvrir l'avancée d'une autre devra se placer en avant pour bien remplir sa tâche. En cas d'avancée simultanée de deux personnes en face d'un ennemi, ce dernier se mettra à tirer sur la personne la moins blessée, ou sur celle qui lui tire dessus.

Tactique du « Live After Death »
À l'instar d'une partie de Counter Strike, les morts ne reviennent que lorsque la partie est terminée. Seulement, a contrario de l'add-on d'Half-Life, les parties de Hidden and Dangerous peuvent s'éterniser pendant une bonne demi-heure. Heureusement, celui qui est mort peut se placer en mode observateur et voir à travers les yeux de chacun des survivants. Il peut être intéressant pour lui d'en profiter et d'agir comme coordinateur de la section en les guidant pas à pas, surveillant les mouvements des uns et des autres.





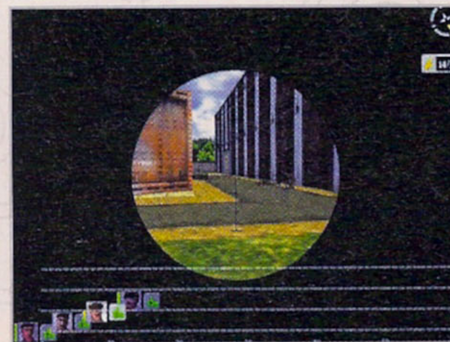




de temps en temps sur la touche Tab, qui vous indiquera où sont vos camarades de combat. Avancer debout est la deuxième plus grosse connerie qu'un homme puisse faire (la première étant de tenter de gober un grizzli). La seule posture valable est l'avancée dos courbé, en prenant une position accroupie à l'arrêt. Les positions couchées ne sont à conseiller que lorsqu'il est impossible d'atteindre une cible autrement (par exemple, en visant les jambes par-dessous un véhicule), ou lorsqu'il est indispensable de progresser silencieusement. Réfléchissez par deux fois avant de vous coucher : le personnage est très vulnérable ainsi, et mettra du temps à se relever.

ÉQUIPEMENT : LE CHOIX DES ARMES

Idéalement, chacun des hommes doit pouvoir tout faire. Pour les missions impliquant un nombre élevé de soldats allemands, et dont le terrain comprend de grandes étendues vides, il sera très utile d'amener une mitrailleuse lourde posée sur trépied. L'arme la plus généraliste sera la mitraillette légère, que l'on pourra récupérer sur des adversaires décédés. Pour dégager le terrain des ennemis les plus éloignés, on prendra aussi un fusil à lunette. Les missions réclamant des explosifs requièrent que les personnages s'en munissent (NDRC : ça paraît assez logique). Mais en cas de pénurie, sachez qu'il est possible de faire





exploser des éléments de multiples manières. Tout d'abord, on peut placer un véhicule à côté, puis tirer dans son réservoir. On peut encore utiliser une simple grenade, qui suffit dans la plupart des cas. Pour les objectifs en « dur » (béton, tanks, barrages), un simple lance-roquettes ou Panzerfaust suffira à placer un tir direct. Du côté des accessoires, évitez de vous déguiser en touriste : ôtez-moi donc ces jumelles et cet appareil photo qui vous rendent ridicule. A contrario, prendre un lance-fusées éclairantes peut sauver la vie, dans bien des cas, de vos petits camarades. Dans les missions de nuit, l'un des personnages devrait idéalement se placer un peu en arrière et éclairer le terrain régulièrement, afin qu'il soit plus facile de repérer les ennemis. Beaucoup de missions comportent des véhicules. Ceux-ci sont bien entendu utilisables par les hommes. Chacun d'entre eux peut généralement entrer dans un engin et occuper différents postes (un conducteur, un mitrailleur), etc. Plus qu'un simple moyen d'avancer rapidement, les véhicules sont aussi un bon moyen d'attirer l'ennemi vers un point éloigné, voire de l'écraser s'il s'amuse à faire de l'auto-stop.

JEU RÉSEAU

Où trouver des joueurs ? L'absence de serveur dédié et l'origine tchèque de ce jeu rendent assez difficile la rencontre de partenaires francophones, voire de partenaires tout court. Sachez toutefois qu'une liste de joueurs multiplayer existe et se trouve sur de nombreuses pages web consacrées aux jeux de stratégie. Les forums du web Joystick, ainsi que le channel IRC, sont aussi de bons endroits pour constituer une bande de quelques salopards.

PATCH 1.2

Hidden and Dangerous a souffert d'une version commercialisée remplie de bugs comme un vieux chien de puces. Aussi, plus que jamais, il est indispensable de patcher le jeu, ce qui tombe particulièrement bien car il est dans le CD-Rom de ce mois-ci. La dernière version est la 1.2 : elle fixe un nombre d'erreurs impressionnant. Les plus importantes :
- Contrôle du soldat au joystick (n'oubliez pas de le centrer si vous en avez un branché et que vous jouez à la souris)
- Résolution du lag de la souris dans des hautes résolutions
- Chargement rapide des parties sauvegardées
- Possibilité d'utiliser les mitrailleuses fixes en position couchée
- L'auto-centrage, qui s'allume en courant ou en marchant, est désormais un peu moins « rigide ».

Venant de Norvégiens, on aurait pu s'attendre à un RPG viking mais ceux-ci ont préféré fuir les clichés pour nous proposer un produit où s'affrontent société technologique et tradition tribale dans un lointain futur.





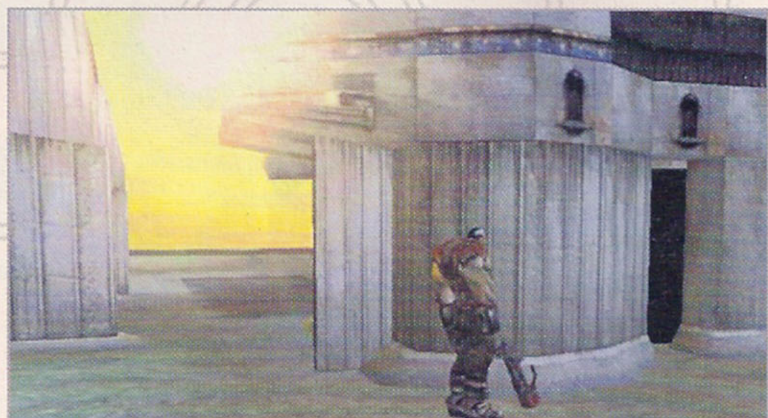


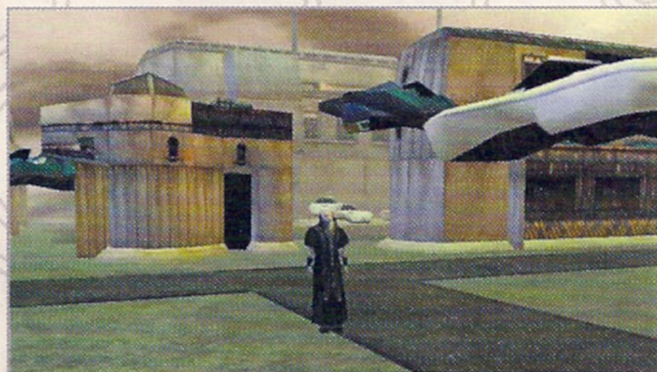
(c) Funcom, www

ANARCHY ONLINE

GENRE : RPG - DÉVELOPPEUR : FUNCOM - ADRESSE : HTTP://WWW.ANARCHY-ONLINE.COM.

Anarchy se démarque des jeux de rôle habituels en situant son monde 30 000 ans dans le futur. La société est alors séparée en deux avec d'un côté une sorte de super entreprise tentaculaire, l'Omni-tek, et de l'autre, des clans évoluant en complète liberté en petits groupes aux rites secrets. L'Omni-tek représente le côté obscur mais peut-on vraiment dire que l'ordre, la discipline sont plus néfastes que le désordre libertaire de clans complètement anarchiques ? L'affrontement est avant tout politique, car les uns ont besoin des autres pour survivre et vice versa, ils useront donc plus facilement d'influences et de cadeaux pour se lier une partie de la population plutôt que de force brutale. Mais la violence ne sera pas bannie pour autant. Outre le défoulement que vous procureront les quêtes (rien de mieux que de tuer un alien bien gros qui terrorise une région entière), vous pourrez éliminer des joueurs à vos risques et périls. Vous vous imaginez Attila du nouveau monde, à la tête d'une horde de sauvages razziant tout ce qui se présente et prélevant la dîme ? Pas de problème mais sachez qu'il y aura toujours un chasseur de primes dans votre dos pour essayer de vous tuer et ramener votre tête afin d'obtenir une belle petite fortune. Chaque avatar possédera six dons principaux et une quarantaine de secondaires plus spécialisés. Il sera entièrement paramétrable et comportera des expressions physiques destinées à lui offrir une gamme d'attitudes complétant le langage (une bonne idée si on désire palabrer avec des personnes de langues différentes). Vivre en solitaire dans Anarchy ne sera pas la solution la plus évidente. Survivre avec l'aide d'un clan ou d'une petite équipe posera moins de difficultés, quitte à les larguer par la suite pour créer plus tard votre propre clan si vous n'êtes pas satisfait de celui qui vous accueille. Rien ne vous empêche de débuter comme simple chasseur de primes, de remplir les quêtes spécifiques à votre profession et ensuite de vous joindre à deux autres compagnons pour accomplir une quête plus importante et plus rentable même si les bénéfices sont partagés. Commencer en faisant partie des clans offre bien des libertés qui vous laissent le choix de vos compagnons et de vos quêtes. Appartenant à l'Omni-tek, vous serez guidé de bout en bout sans aucun libre arbitre. Anarchy sera basé sur un scénario bien établi que les joueurs influenceront en fonction de leurs actions et de leur allégeance. Actuellement, quatre années sont prévues, découpées en épisodes et en saisons. Un fil conducteur conduira à assumer des choix politiques qui permettront à l'histoire d'évoluer petit à petit vers autre chose. En attendant d'arriver à cette autre chose, un bêta test ouvert au public sera prévu dans quelques mois avant la sortie courant hiver 99/2000.





APRÈS LE SUCCÈS COMMERCIAL MITIGÉ DE BATTLEZONE, L'ÉQUIPE DE PANDEMIC A REVU SA COPIE. POURTANT, LE JEU A REMPORTÉ UN IMMENSE SUCCÈS AUPRÈS DES HARD CORE GAMERS. BATTLEZONE 2 RÉUSSIRA-T-IL À ATTIRER LA MASSE, SANS POUR AUTANT RENIER CE QUI AVAIT PLU AUX SPÉCIALISTES ?







Battlezone 2

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	STRATÉGIE/ACTION
ÉDITEUR	ACTIVISION
DÉVELOPPEUR	PANDEMIC STUDIO
SORTIE PRÉVUE	JANVIER 2000

Loin de la morosité des clones, Battlezone premier du nom offrait un mix des genres, un mélange subtil entre un jeu d'action/shoot à la première personne et un soft de gestion de ressources à la Command & Conquer. Un concept nouveau, la « straction », était inventé pour l'occasion (« straction », une contraction de stratégie et d'action). Que s'est-il passé exactement ? Est-ce la faute du marketing, présentant Battlezone comme la version moderne du vieux hit éponyme sur Atari (1980) ? Est-ce la boîte du jeu, avec une illustration de tank qui pouvait laisser croire que Battlezone était un énième wargame ? Ou bien une vague d'encéphalite spongieuse frappant d'un coup la communauté des joueurs de bon goût ? Quoi qu'il en soit, Battlezone 1 a été souverainement ignoré par Monsieur grand public.

Bien qu'il ne se soit vendu qu'une poignée d'exemplaires (mais combien se sont échangés sous le manteau ?), Battlezone est devenu un jeu culte. Aujourd'hui encore, les serveurs BZ d'Activision n'ont pas désempli. Les fans sont réunis en clans (il y a même un clan de nanas !). Ils s'affrontent sur le Net en parties Deathmatch, Stratégie ou même Snipe. De nouveaux venus viennent rejoindre le « move » et on peut assister à des scènes cocasses online, où un vétéran quatre étoiles enseigne à des p'tits bleus motivés com-





◄ Il y aura des tunnels souterrains dans les bases.

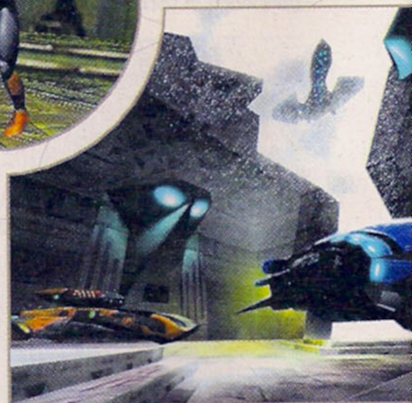
Un rough magnifique dans le plus pur style Ron Cobb. ▼

BATTLEZONE





ISDF Soldier









◄ « Gentille la bê-bête ! Gentille ! »

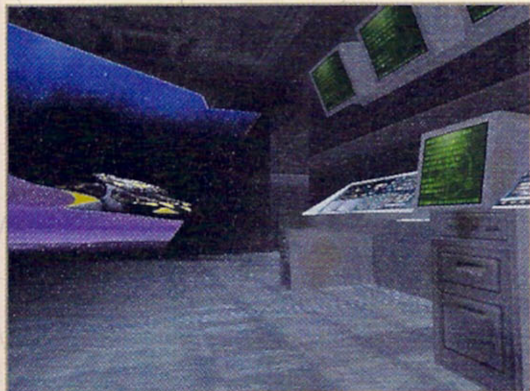


ment sniper les yeux fermés ou attaquer un Recycleur avec des missiles Comet. Car pour ceux qui suivent depuis longtemps la famille des jeux de simulation stratégique, Battlezone n'est pas loin de représenter l'incarnation ultime. L'aboutissement logique d'un concept qui a démarré avec Mechwarrior 2. Rien d'étonnant, puisqu'on trouvait dans l'équipe de BZ1 une partie des programmeurs de Mechwarrior. Des gens doués, ça ne fait pas de doute.

■ I'll be back

Or, on ne se débarrasse pas aussi facilement d'une bande de teigneux. Battlezone 1 n'a pas connu le succès qu'il méritait, ok, mais ce n'est pas une raison pour lâcher l'affaire. Pandemic Studios, les développeurs de Santa Monica, reviennent à la charge avec Battlezone 2, que l'on pourrait malicieusement sous-titrer : « Le tank qui m'a fraggé. » Qu'est-ce qu'ils nous ont concocté pour l'occasion ? Le scénario renoue avec le bon vieux thème de la théorie du complot. Alors que Battlezone 1 dépeignait un univers anachronique où les Américains et les Russes s'affrontaient à la surface des planètes du système solaire pour le contrôle d'un mystérieux minerai extra-terrestre - à la fin des années cinquante ! - BZ2 prend place à notre époque. Enfin, une époque actuelle façon Pandemic. Depuis leur combat contre les Furies, Russes et Ricains sont désormais alliés. Ils ont formé l'ISDF (International Space Defence Force) avec d'autres nations terrestres pour lutter contre la nouvelle menace alienne : les Scions.

Battlezone 2 démarre là où le premier volet s'était arrêté : sur Titan. Des trucs bizarres sont en train de se produire et nos héros de l'ISDF sont bien partis pour devoir à nouveau botter le cul des aliens jusque dans leur propre galaxie.



▲ On pourra se connecter aux consoles des bases pour prendre le contrôle stratégique des combats et organiser la production des unités.

■ Des couleurs chatoyantes

Le design graphique du premier Battlezone était fabuleux. Les véhicules se déplaçaient sur coussin d'air et ils arboraient des décorations rappelant les peintures de guerre des véhicules de la Seconde Guerre mondiale : gueule de requin, étoiles, etc. Le background de Battlezone 2 se prête bien à un nouveau délire graphique.

Là où BZ1 se voulait réaliste avec des textures de planètes tirées des archives de la NASA et des unités en métal, BZ2 se la joue psychédélique. Les planètes extra-terrestres sont zarbi, les unités de combat recouvertes de couleurs flashy, les aliens peuvent morpher... Mais où sont-ils allés chercher tout ça ? Pas compliqué, en fait. Il suffit de regarder la combinaison de Gordon Freeman, le héros de Half-Life, et hop ! vous avez la charte graphique de BZ2.

Dans la grande tradition des artisans du jeu vidéo, les gars de Pandemic n'ont pas été sourds aux suggestions des fans. Après avoir goûté aux joies des missions nocturnes de Hidden & Dangerous ou aux effets météo de Wargasm !, on était en droit d'attendre plein d'améliorations pour l'ambiance et les mirettes. C'est bien parti. Si les versions pré-alpha n'incorporaient pas encore les derniers délires de Pandemic, la première démo de Battlezone 2 (une seconde démo plus stratégique est prévue) nous donne un avant-goût du bonheur. La pluie tombe à flots. Des gouttelettes ruissellent sur la verrière du cockpit alors que des éclairs zèbrent le ciel. Notre hover-tank se faufile dans les collines. Autour, il y a de la végétation : des arbres, des buissons bizarroïdes. On survole de petites étendues d'eau dans lesquelles clapote la pluie et se reflète le décor. Pas de doute : si tout le jeu est de cette trempe, ça s'annonce magnifique. Les missions de BZ2 nous transporteront sur des planètes moins dépouillées que celles de BZ1, avec une flore et une faune propres. Certaines missions auront lieu la nuit ou dans le brouillard, et avec les phares des véhicules et les effets pyrotechniques des explosions, le spectacle devrait être au rendez-vous.

■ De la 3D pour durer

Encore aujourd'hui, le moteur 3D de BZ1 ne fait pas dépassé : support de Direct 3D et du Glide, textures haute résolution, affichage jusqu'à 1280X1024... Les programmeurs avaient laissé de la place pour les évolutions futures. Avec les machines surpuissantes de maintenant, c'est tout bénef. En éditant un petit fichier (render.cfg), on peut régler la profondeur du champ de vision à 300 % et on se retrouve avec un graphisme qui rendrait jalouses pas mal de produc-

LES BUGS DE LA PRÉ-ALPHA ET DE LA DÉMO

Activision nous avait habitués à mieux. La pré-alpha ne veut rien entendre à une version de Windows non US. Sur un système français, le clavier n'est pas ou peu pris en compte, notamment les touches Espace et Echap, qui servent à gérer les unités et aux fonctions stratégiques. Comme on pouvait s'y attendre sur une pré-alpha, les plantages sont nombreux.

Sur la démo 1, Espace et Echap ne fonctionnent pas non plus. Les plantages sont également fréquents, ce qui est plus inquiétant pour une démo. Bon, tout cela n'est pas non plus désespérant. C'est juste un signe que les gars de Pandemic sont bien à la bourre. Comme on dit souvent : prenez votre temps et sortez-nous un jeu fini.









◀ Cette photo ne montre qu'une vieille version du moteur, mais c'est déjà bien attrayant.







▲ Les Scions sont très véloces. En outre, ils auront la possibilité de morpher entre une unité lourde et une unité agile, par exemple pour prendre la fuite.





tions plus récentes. Tout ça pour vous dire que Battlezone 2 s'annonce plutôt gourmand. Carte 3D obligatoire, évidemment. Mais du coup, voilà un moteur qui ne risque pas d'être dépassé trois mois plus tard, et qui ne pourra être exploité à fond qu'avec la génération suivante de PC.
Par rapport à son grand-frère, BZ2 proposera des sources lumineuses multiples. Le ciel sera géré comme un dôme et non plus un simple plan. Le brouillard et les ombres adopteront le volumétrique pour un réalisme accru. Il y aura des ombres par stencil (procédé chouette cool(TM)). Bref, tout plein de trucs bien, encore que l'on note de grands absents : la compression de textures et le bump-mapping. Bah, ils seront bien capables de nous sortir un patch en temps voulu.

Gestion de ressources

La beauté du graphisme, c'est bien pour le côté immersion, mais ce serait vain sans une bonne jouabilité. De ce côté-là, Battlezone premier du nom était fort bien pourvu. Comme dans nombre de RTS (realtime strategy), il s'agissait d'abord de développer une base en exploitant les ressources de la planète. Celles-ci se limitaient en fait à une seule ressource : le bio-minerai. Et ce bio-minerai se trouvait être en quantité limitée sur chaque carte. Pas question de miner pendant des heures comme dans les autres RTS. Par contre, le bio-minerai était recyclable. Quand une unité était détruite, elle laissait des fragments de minerai que l'on pouvait collecter et utiliser à nouveau pour construire d'autres unités. Une sorte de cercle parfait. Des stratégies découlaient naturellement de ce système. Il n'était pas du tout conseillé de se lancer n'importe comment à l'attaque d'un adversaire. Car en envoyant ses unités se faire détruire dans la base ennemie, on lui offrait bêtement du minerai lui permettant de devenir encore plus fort. Autre spécificité de BZ1 : les bâtiments principaux de la base (Recycleur, Armorie, Usine) pouvaient être emballés et redéployés ailleurs sur la carte (comme les Terrans dans Starcraft). La seule condition : il fallait les déployer sur des sources d'énergie, les Geysers. Ce que nous avons vu de Battlezone 2 ne permet pas encore de se faire une idée d'ensemble du gameplay, mais on peut d'ores et déjà constater que le système de ressources a été complètement chamboulé. Exit les geysers : on pourra construire des bâtiments n'importe où. Exit les champs de fragments. Il semblerait que le minerai soit maintenant exploité à partir de puits disséminés sur la carte. Pour ce que j'en ai vu, les Scions ne laissent pas non plus de fragments quand ils sont détruits. Tout porte à croire que Pandemic a voulu calquer son bébé sur les autres RTS en n'effrayant pas le joueur avec des concepts un peu trop ésotériques. Si c'est le cas, ça sera probablement dommage. Mais vu l'état d'avancement de notre pré-alpha, wait and see...

Véhicules à gogo

Déploiement du Recycleur, construction de pilleurs pour collecter le minerai, édification d'une usine et d'une armurerie, défense de la base par des tourelles alimentées par des centrales solaires... l'établissement d'une base de Battlezone, quoiqu'originale, pouvait se rapprocher des mécanismes rencontrés dans d'autres RTS. Là où BZ innovait, c'est que pendant ce temps-là, on se baladait sur la carte à bord d'un des 10 types de véhicules du jeu (ou à pied quand les choses allaient vraiment mal). On allait repérer les champs de fragments, construire des dépôts pour accélérer la collecte du minerai, poser des balises de navigation/caméras pour espionner l'ennemi et diriger ses troupes, et surtout, on allait se mettre sur la gueule avec ses adversaires. De ce côté, Pandemic n'a rien changé. Dans Battlezone 2, on continuera à piloter des véhicules plus étranges les uns que les autres, une trentaine au total, que l'on pourra équiper selon son choix avec les 25 types d'armes en vogue chez l'ISDF. Dans BZ1, on pouvait rester plusieurs minutes à contempler en vue externe les mouvements des véhicules. Les ailes et réacteurs se comportaient de manière réaliste. Surtout chez les Russes. BZ2 devrait aller encore plus loin dans ce domaine avec une gestion physique encore accrue. Trois modes de locomotion seront présents : bipède, coussin d'air et sous-marine. Chaque véhicule devra proposer un maniement légèrement différent, des sensations particulières, et sera plus ou moins adapté selon le type de terrain à traverser. Bref, ça promet.



La quête de l´interface parfaite

Vu la complexité des actions effectuées, on peut dire que l'interface du premier Battlezone était un petit chef-d'œuvre. Il fallait pourtant fournir un effort de quinze minutes pour rentrer dans le bain, opération pas vraiment facilitée par un tutorial buggé dans la version française. Et c'est sûrement cette phase d'apprentissage préalable qui a pu rebuter les joueurs, grands flemmards devant l'éternel. Conscients de ce fait, les développeurs de BZ2 ont tout mis en œuvre pour essayer de simplifier les choses. Déjà à l'E3, Georges Collins, chef de projet de BZ, nous demandait notre avis sur les améliorations à apporter à l'interface. « Touche à rien, Djordges ! », qu'on lui a répondu. Mais, évidemment, il ne nous a pas écouté. Naann, je déconne. Premier constat : l'envoi de munitions et de kits de réparation nécessitait que l'on se fasse parachuter le tout par la catapulte de l'Armurerie. Cette tâche prenait trois plombes et a dû en énerver plus d'un. Dans la démo 1, on peut voir le service truck à l'œuvre. Ce petit véhicule à chenilles, en nous suivant fidèlement sur le champ de bataille, assure automatiquement la réparation et l'approvisionnement en munitions. Apparemment, Pandemic continue d'évaluer d'autres possibilités, puisque l'on peut aussi voir un transport volant larguer des kits quand c'est nécessaire. Autre casse-tête : la gestion des groupes. Dorénavant, les unités produites sont automatiquement groupées et attribuées à une touche de fonction. À la différence de BZ1 qui était limité à 20 unités (offensives et défensives), BZ2 autorisera le contrôle simultané de 100 unités (Fishbone va être content). Gageons qu'avec la nouvelle interface, tout ceci se fera le plus facilement possible. Pour en finir avec l'interface, Activision nous a un peu déçu ces derniers temps avec le syndrome de la localisation foireuse. Windows doit être pourtant méchamment prévu pour gérer les claviers de tous les pays. Mais non, rien à faire. Que ce soit avec Heavy Gear ou avec les 5 versions successives de Battlezone 2 que nous avons reçues, pas moyen d'obtenir gain de cause sur un clavier Azerty. Vous ne serez donc pas surpris en jouant à la démo de BZ2 (sur notre CD) de constater que les touches Espace et Echap ne fonctionnent pas.

Intérieurs et extérieurs

S'adresser à des populations de joueurs aux goûts différents, voilà qui n'est pas toujours simple dans un jeu. C'est pourtant ce qu'a voulu réussir Pandemic dans Battlezone 2. Les bases comportent maintenant des tunnels et il est possible de pénétrer dans les bâtiments. Les joueurs peu enclins à combattre en plein cœur de l'action pourront désormais choisir de coordonner la construction et l'attaque des unités à partir de consoles de commandes situées dans les bâtiments. Un peu comme avec la vue satellite dans BZ1. Encore une fois, nous n'avons pas vu cette fonctionnalité à l'œuvre, dans cette pré-alpha décidément bien malicieuse.

Ah ! gambader à la surface de Mars en simple scaphandre, faire du tank-stop entre les canyons, sniper un pilote pour lui piquer son véhicule... Voilà des grands moments de plaisir ludique que nous offrait l'ami Battlezone 1. On devrait retrouver ces sensations intenses dans BZ2. Avec des petites nouveautés, oulah oui. L'attirail du fantassin s'enrichit d'un jetpack très « tribe » et d'un bazooka. Mieux, on pourra aller placer des charges snatchel à retardement pour faire sauter des bâtiments adverses. Pour contrebalancer ce surcroît de puissance, les joueurs auront à craindre des rencontres inopinées lors de leurs déambulations ad pédibus. Effectivement, les planètes visitées comprendront des bestioles en liberté, pour la plupart agressives. Témoin dans la démo 1 : la présence d'espèces de dinosaures taquins. Manquera plus que la possibilité de les faire rôtir sur un feu de camp.

Bon et après ?

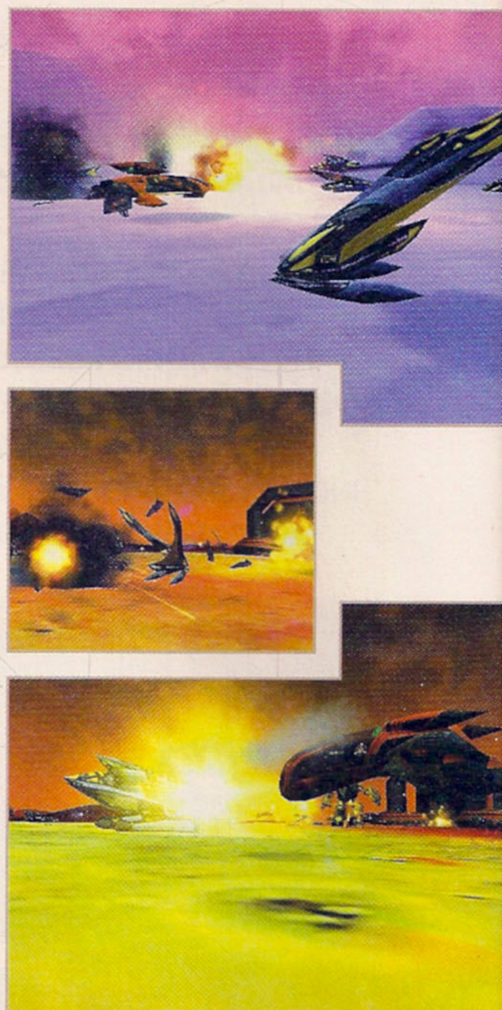
Comme d'habitude quand un sujet nous tient à cœur, la place manque. On évoquera donc en un mot les deux campagnes de 28 missions dans le camp de l'ISDF et des Scions. On mentionnera brièvement qu'un mode Instant Action a été rajouté pour les nerveux de la gâchette. En multijoueur on sera un peu plus loquace pour constater que Battlezone 2 s'enrichit d'un mode coopératif et d'un mode Capture du Drapeau. Enfin, pour les plus accros des fans, on se gargarisera sur l'éditeur de cartes intégré, très facile d'emploi, paraît-il.

Bref, Battlezone 2 approche à grands pas (sortie pour Noël ?). Autant pour certains jeux, il est possible de lancer des pronostics, ici la version pré-alpha allergique aux systèmes non-US laisse planer une aura de mystère sur la réussite de Battlezone 2. Vivement le test.

Iansolo



▲ Comme dans Battlezone 1, les missions de la campagne permettront d'apprécier le charmant petit accent soviétique du commandant Shabayev.

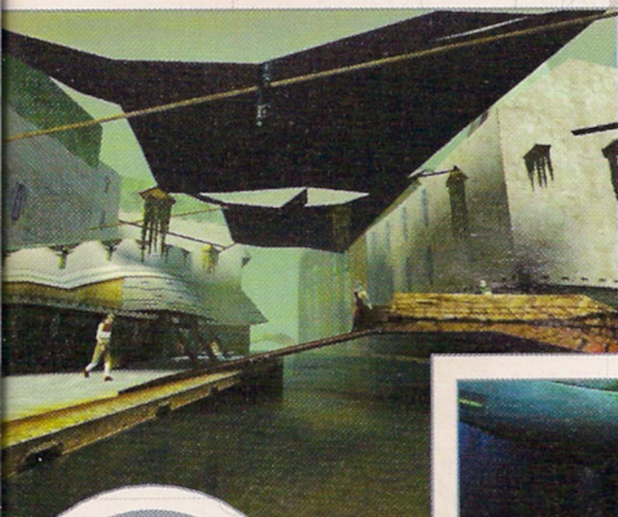




DEUX ANS ET DEMI DE DÉVELOPPEMENT (PROUVÉ), DES MILLIERS DE PIZZAS COMMANDÉES (INVENTÉES), DES MILLIARDS DE LIGNES DE CODE TAPÉES (SUPPOSÉES), ET LA MYSTÉRIEUSE DISPARITION DU CHIEN DE LA CONCIERGE (CONFIRMÉE). VOILÀ CE QU'IL AURA COÛTÉ À QUANTIC DREAM POUR METTRE AU MONDE SON PREMIER JEU D'AVENTURE. L'ACCOUCHEMENT A ÉTÉ LONG ET DIFFICILE, MAIS LE BAMBIN EST INCONTESTABLEMENT PROMIS À UN GRAND AVENIR. AVOCAT OU BANQUIER AU MINIMUM, C'EST SÛR.



The Nomad Soul



▲ Ça sent le dépaysement à plein nez, tout ça.



Qalisar, le quartier chaud d'Omikron, riche en bars, en peep show et en prostituées. ▼

BUGS DE LA BÊTA 2
- Effets visuels non implémentés.
- Bugs d'affichage 3D.
- Erreurs de synchronisation.
- Ciel non définitif.



MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	AVENTURE
ÉDITEUR	EIDOS
DÉVELOPPEUR	QUANTIC DREAM
SORTIE PRÉVUE	OCTOBRE 99

Banquier, c'est pour l'argent que devrait rapporter le soft, et avocat, c'est pour les difficultés juridiques soulevées par un problème d'intitulé. « The Nomad Soul » est en effet la nouvelle appellation d'Omikron. Le communiqué officiel expliquant ce changement tardif parle d'une société d'électronique teutonne, Omikron donc, et qui ne serait pas du genre partageuse. De plus, il se trouve que monsieur Livingstone (big chef d'Eidos) n'aimait pas tellement ce titre, ce qui au final arrange donc tout le monde. Ou presque. David Cage, le PDG de Quantic, espère toutefois qu'ils pourront conserver le titre « Omikron : The Nomad Soul », mais les cartes ne sont plus entre ses mains. En attendant de savoir ce qu'il en sera réellement, nous continuerons à parler d'Omikron pour le moment, quoi qu'il nous en coûte et au mépris du danger. Petite précision avant de rentrer dans le gras de ce texte : la version que nous utilisons aujourd'hui est la Bêta 2. Il existe une Bêta 3 précédant le master (en cours de finition au moment où j'écris ces lignes), ce qui signifie qu'il y a pas mal de petits trucs qui foirent ou qui manquent aujourd'hui, mais qui sont corrigés et implémentés dans la version déf'. J'espère juste que les sauvegardes seront récupérables pour le test, mais bon, ça, vous vous en foutez un peu. Chacun ses problèmes, comme on dit. On dit aussi chacun sa merde, mais c'est beaucoup plus vulgaire. Chacun son chemin, donc, et n'oublie pas de passer le message à ton voisin...

Un beau bébé bien gras

Tiens, c'est bizarre, l'installation échoue parce qu'il manque de la place sur le disque... hummm, pas possible, il restait 1,6 Go de libre. Ah ben si, c'est possible, puisque le soft se prélasse littéralement sur le dur, avec ses 1,5 giga et des





brouettes d'octets occupés. Pas de panique, il s'agit de l'installation maximale, mais pour l'instant, on n'a pas le choix. Je lance l'exe, et j'arrive sur le menu principal. J'ai à peine le temps de rentrer mon nom qu'un type apparaît sur mon écran, me demandant de m'incarner en lui pour sauver son monde d'un grand fléau. Je regarde ma montre. Bah, il me reste bien une heure ou deux avant de rendre mon texte à Moulinex, j'accepte. Je me retrouve alors dans ce fameux tunnel, celui avec une lumière au bout, si cher à tous les miraculés. Le voyage se termine et me voici maintenant dans une impasse, vêtu d'un uniforme de flic et accessoirement agressé par un démon. Décor futuriste, démon d'heroic-fantasy : Omikron, terre de contrastes... Deux secondes suffisent à m'en prendre plein la tronche, malgré mes deux semaines de judo et mon année de compétition en baby-foot. C'est clair, je vais y laisser ma peau. C'est alors que surgit un flic, ou devrais-je dire un robot-flic qui, en plus de faire fuir mon bourreau, m'informe que je ferais mieux de rentrer chez moi me taper un scotch après cette dure épreuve. J'obtempère, surtout que si je veux être rentré dans le XIII[e] avant 22 h, va falloir que je me bouge. Je sors de l'impasse en marchant, encore sous le choc. En arrivant dans la rue, je reprends encore un coup sur le crâne, mais cette fois, le démon n'y est pour rien. Nom de Dieu, que c'est beau !

Et c'est pour moi, tout ca ?

J'avance de quelques pas, pour être sûr que je ne rêve pas. Un mouvement de caméra très classe plonge alors sur moi, tel un huissier sur Bob. Je déglutine, sentant le frisson du plaisir monter le long de ma colonne vertébrale et des quelques broches qui la côtoient. Des dizaines de passants marchent d'un pas décidé tout autour de mon perso. Un type dont je gêne le passage me lâche un « vous pourriez vous excuser », tandis qu'une jeune fille décide de s'asseoir nonchalamment sur un banc. Des voitures en suspension et des motos circulent sur la grande avenue, vaquant à des occupations qui ne me regardent pas. Les bâtiments, tout en hauteur, abritent des magasins et des habitations à mi-chemin entre le Los Angeles de Blade Runner et le vieux jeu BAT. Bordel, le pire, c'est que je ne sais même pas par où commencer...Ça m'apprendra à jouer les héros, au lieu d'aller boire des coups avec les copains. Je commence à marcher, sans trop savoir où aller, et je passe devant la jeune fille assise. Mon regard est alors attiré par quelque chose, mais je n'arrive pas à savoir quoi. Je fais demi-tour, je repasse devant elle, et là je comprends. Non seulement elle me regarde, mais en plus elle tourne la tête pour me suivre des yeux. J'essaye de lui adresser quelques mots, mais la bougresse n'a semble-t-il pas envie que je l'importune et m'envoie bouler. Et tous ces passants qui continuent à vaquer à leurs occupations pendant ce temps-là, comme si votre présence n'était absolument pas nécessaire à leur existence sur le disque dur. Je décide de traverser le boulevard. Funeste erreur, rapport au trafic intense de l'artère. Un véhicule me renverse, n'ayant pas le temps de s'arrêter pour éviter la collision. Je me retrouve par terre, vivant, mais dépouillé de quelques points de vie. Je me relève rapidement et je réintègre le trottoir. Je fouille les poches électroniques de mon ordinateur personnel, négligemment greffé sur mon avant-bras, et je trouve la clé de l'appartement de mon hôte virtuel. J'appelle ensuite un véhicule







▲ Admirez le couple qui flirte, à droite, pendant que vous êtes au bar.



◀ Le trafic est intense et vous pouvez vous faire renverser si vous n'y prêtez pas garde.











pour qu'il vienne me chercher et me conduise à l'endroit cité. Ce dernier se gare devant moi, et je n'ai plus qu'à monter à l'intérieur pour me laisser transporter. Quelques secondes suffisent, puisqu'en fait, je me trouvais juste à côté. La prochaine fois, j'irai à pied. Mais je parle, je parle, et la pluie commence à tomber, me motivant à rentrer... Les portes automatiques de l'immeuble s'ouvrent alors dans un bruit de vérins pneumatiques, me faisant découvrir un hall désert. Je rentre dans un ascenseur, introduit la clef dans le boîtier de commande, et pénètre enfin dans mon home-sweet-home. Une fois de plus, je ne peux m'empêcher de m'esclaffer devant ce que je vois. Cette fois c'est sûr, si tout le reste de l'aventure est à ce niveau visuel, le design d'Omikron sera sûrement le plus beau et le plus abouti qu'il m'ait été donné de voir pour ce genre de soft...

Cinq heures et 2 pizzas plus tard...

Cinq heures que je joue, et cinq heures que je ne vois pas le temps s'égrener. Et pourtant, j'ai la ferme impression d'en n'être qu'au début de la partie, malgré tous les trucs que j'ai déjà faits. Sans parler des nombreux rebondissements du scénario. Je ne vais pas tout vous raconter en détail, il me faudrait une bonne vingtaine de pages en plus. Sachez toutefois que ce jeu d'aventure à la troisième personne propose, de temps à autres, des scènes de combats (à mains nues ou bien armées). Dans le premier cas, vous aurez droit à une sorte de « Tekken-Like-Light », dans l'autre à un shoot 3D classique. Suivant que vous perdiez ou que vous remportiez la victoire, certains éléments de l'histoire se dérouleront différemment. Si vous n'appréciez pas trop l'action dans un jeu d'aventure, sachez que ces séquences seront toutefois loin d'être incontournables. Il existe la plupart du temps une solution détournée et plus subtile pour avancer. Un exemple : soit vous attaquez directement ces gardes qui vous empêchent de passer, soit vous revenez un peu plus tard, déguisé et détenteur du laissez-passer exigé. Les énigmes s'inscrivent dans la grande tradition des jeux d'aventure : trouver un objet par-ci, l'utiliser par-là, retrouver des témoins à interroger, discuter, ruser, fureter, réfléchir. À première vue, les premières énigmes rencontrées sont à la fois cohérentes et pas trop dures à résoudre. Gageons que les choses se compliqueront par la suite. De plus, des conseils s'affichent de temps à autre, sous forme de réflexion personnelle, pour vous mettre sur la voie. Il faut dire qu'Omikron semble offrir une telle liberté d'action et de déplacement, que sans un peu de dirigisme, on pourrait vite se sentir perdu.

Une immersion parfaite dans ce jeu d'aventure futuriste



Way of Life

Vivre à Omikron, ce n'est pas simplement fureter dans tous les coins pour trouver le moyen de progresser. Tout d'abord, si quelque chose vous plait, il va falloir penser à mettre la main au portefeuille. Passer chez l'armurier vous permettra d'obtenir des armes plus efficaces durant les séances de shoot, rentrer dans un peep show vous autorisera à vous rincer l'œil pendant quelques secondes, prendre un verre au bar déliera la langue du barman récalcitrant, acheter un livre à la librairie du coin vous fera apprendre des trucs éventuellement profitables. Bref, les brouzoufs, il va falloir en trouver pour subsister. Fouiller un peu partout est une méthode, mais il y en a d'autres, comme cette note interne du centre de police indiquant où sont déposées les sommes recueillies sur les scènes des crimes. Un combat vous aura malmené ? Vous pourrez toujours acheter de quoi vous rétablir. Il faut préciser ici qu'à l'instar d'un jeu de rôle, le personnage principal possède plusieurs caractéristiques qui influent sur le gameplay : énergie vitale, attaque,

esquive, expérience au combat, résistance, vitesse, esquive et mana. Mana ? Y aurait-il de la magie derrière tout cela ? Eh bien en quelque sorte, puisque vous aurez l'occasion de changer de corps lorsque cela sera possible. Ce changement sera soit scripté, soit volontaire, grâce à la possession d'un sort de réincarnation. Cette jeune prostituée sera ainsi beaucoup plus apte à fréquenter certains milieux que ne le serait un flic en tenue de travail. À chaque fois que vous croiserez un corps « utilisable », une petite remarque de votre personnage vous en fera part. Parler ici en détails de ce jeu est impossible, tant ce dernier a l'air riche. Mais si vous ne deviez retenir qu'une seule chose de ce soft, c'est son ambiance. Elle vous imprègne littéralement, grâce à un travail de design exemplaire et à une ambiance sonore formidable. Outre les musiques réalisées en interne, David Bowie a personnellement composé pour Omikron. Le gars a apparemment été totalement séduit par le projet, et a souhaité s'y investir à fond. Il incarne d'ailleurs un personnage donnant des concerts clandestins dans les bas-fonds de la ville. Cette séquence est une vraie réussite, car outre une zik collant parfaitement à l'ambiance, une scénographie originale a été conçue par le chorégraphe attitré de Bowie. Un album intitulé Omikron devrait également sortir, avec pratiquement toutes les musiques du jeu (une ou deux devraient rester inédites...). Certains diront qu'il s'agit d'un gros coup de marketing... Peut-être, mais marketing ou pas, le résultat est là, et c'est bien le principal.



■ Vivement le master !

D'un point de vue technique, la Bêta 2 n'est pas dénuée d'imperfections : clipping prononcé, bugs d'affichage, voire plantages, ralentissement horribles lors des phases de shoot, effets non implémentés, difficile de se faire un avis définitif sur la question. Il est toutefois clair que le moteur ne sera pas à la hauteur des derniers shoots 3D, mais à la limite, on s'en bat un peu les couilles, comme on dit vulgairement. Enfin, comme les autres disent vulgairement. Là ne se trouve pas l'âme du jeu. De ce fait, une machine puissante sera la bienvenue pour profiter au maximum de la beauté du soft (1600*1200, peut-être en 32 bits). Les machines les plus modestes seront toutefois acceptées, avec le lot de concessions qui vont avec. Mais vous commencez à connaître la chanson, depuis le temps. À noter pour finir un excellent travail sur les synchronisations labiales et les expressions du visage, tout à fait en phase avec les dialogues. Les voix anglaises sont elles très bonnes : on espère la même chose pour les françaises. Je dirai pour conclure qu'Omikron a toutes les chances de marquer profondément les âmes lors de sa sortie, car on aura rarement ressenti une telle immersion dans un jeu d'aventure futuriste. Personnellement, je parlerai de Space Quest, de BAT, de Blade Runner, et maintenant d'Omikron. Mine de rien, ça en fait quand même deux sur quatre qui sont Made en France. Cool.

Fishbone







▲ Bel appart', belles plantes, belle meuf, ça roule pour vous.



◀ Un repas en tête-à-tête avec votre copine, ça ne se refuse pas.

BETA VERSION

ÇA FAIT DÉJÀ UN MOMENT QU'ON ATTENDAIT DES NOUVELLES. I-WAR VA DONC AVOIR UNE SUITE, QUI VA LE RENDRE PLUS MIEUX QU'AVANT... C'EST PAS FRANÇAIS, MAIS LES MOTS ME MANQUENT.



I-War Defiance



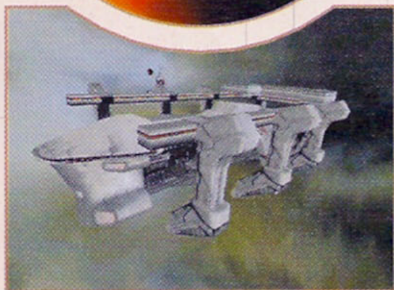


▲ Les infrastructures spatiales seront, une fois encore, au rendez-vous.

Le pilotage en délicatesse sera toujours à l'ordre du jour, surtout à bord d'engins de plus de 8 000 tonnes. ▼







MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	COMBAT SPATIAL, DU VRAI !
ÉDITEUR	INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR	PARTICLE SYSTEM
SORTIE PRÉVUE	OCTOBRE 99

Que justice soit rendue à I-War. Je le clame haut et fort, il s'agit là sans doute de l'un des meilleurs jeux de combat spatial qui aient jamais été créés. I-War Defiance sera donc une amélioration du premier volet, et ce qu'il y a de bien, étymologiquement parlant, c'est que « améliorer », ça vient du mot « mieux ». C'est donc avec une certaine émotion, mâchoire ballante et mains tremblantes, que j'installe I-War Defiance sur mon très précieux, mais néanmoins très brouetteux, PC. Évidemment, la version n'est pas définitive, mais quelle version quand même !

Retour vers le futur

Pour mémoire, I-War, ça veut dire Infinity War (la guerre éternelle), et c'est sorti il y a maintenant près de deux ans. Ça consistait à piloter une frégate spatiale dans un univers de space opera, au contexte très troublé. On y jouait le rôle d'un officier, capitaine de son vaisseau, au service de la flotte du Commonwealth, gouvernement à la politique très proche de celle, colonialiste, de l'Angleterre du début du XX[e] siècle. Ainsi, on devait combattre les multiples vaisseaux des indépendantistes (les « Indies ») qui semaient le trouble au sein des colonies du gouvernement. L'action se déroulait exclusivement dans l'Espace, et était régie par une foule de scénarios riches en rebondissements pouvant permettre plusieurs alternatives dans le dénouement. L'intérêt principal résidait dans le pilotage même du vaisseau, un engin de 160 m de long, pour 8 600 tonnes de déplacement. Il fallait alors gérer toute une équipe, en même temps que prendre les bonnes décisions au moment importun, le tout en pilotant toute cette masse et son inertie le plus gracieusement du monde. C'était plus de l'art que du jeu.

Dans les choses un peu étonnantes, le jeu, bien qu'il n'était pas accéléré 3D, fournissait au joueur une ambiance et une grande richesse graphique.

Du neuf avec du vieux

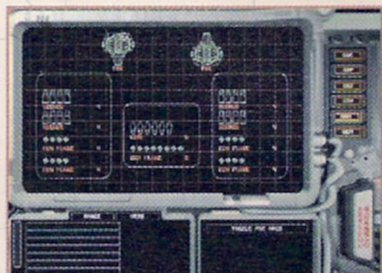
Il sera très difficile de parler de Defiance sans aborder le premier volet, I-War. On devrait plutôt dire « Infinity War », pour ce cas. En effet, I-War n'était que la première version de ce morceau d'anthologie du combat spatial, et n'était pas accéléré 3D. Un patch corrigea la chose plus tard. Aux Zétazunis, la version complète patchée s'appelle Infinity-War ; en France, une version Gold remplit le même office. Bref, tout ça pour dire que Défiance comprend I-War patché en 3D et Defiance à proprement parler. Ainsi, on aura le plaisir de retrouver ces majestueux vaisseaux de la marine, et des Indies, sous un nouveau jour, avec des textures à tuer, et des couleurs bariolant les carlingues des croiseurs indépendantistes à en faire pâlir d'envie n'importe quel zoulou de banlieue en mal d'inspiration devant un mur à tagger. Cependant, on espère y trouver quelques missions inédites en rab, ainsi que quelques améliorations dans le gameplay, comme des armements plus variés, ou encore dans la configuration même du vaisseau. Juste pour le plaisir.



On pourra enfin gérer d'une manière plus interactive l'armement embarqué. ▼

Du mauvais côté des forces en présence

Defiance nous permettra donc, avec un certain délice, de prendre les commandes d'une corvette aux couleurs criardes des Indies, véritables punks de l'Espace. Il y aura une bonne quantité de différences notoires, et on pourra commencer par sélectionner les divers armements dont on aura besoin pour le bon déroulement des opérations. Ainsi arriveront quelques nouveaux armements pleins de caractéristiques plus intéressantes les unes que les autres. On pourra, par exemple, monter sur la corvette un canon « sniper », avec lequel on atteindra avec précision le salopard qui se cache un peu trop bien, ou encore monter un canon gatling à très grande cadence de tir. Pour continuer avec les améliorations, les missions seront fragmentées en « saving point ». C'est-à-dire, que recommencer une mission loupée ne sera plus synonyme de reprise depuis le début. Comme tous les vaisseaux des Indies sont d'anciens engins de la marine du Commonwealth, les commandes resteront les mêmes de I-War à Defiance. Seules les couleurs des collimateurs auront nettement changé. Dans le camp des Indies, ce sont 18 nouvelles missions qui sont espérées, et on attend avec impatience des « cross-over » entre cette épopée chez les révolutionnaires et celle déjà vécue au milieu de la marine du Commonwealth. Ce dernier aspect n'est pas à exclure, dans la mesure où le mentor du capitaine de vaisseau du jeu, le Spartacus, ne sera que Mac Duff, si souvent rencontré dans le premier volet de cette aventure spatiale. Le tout sera perdu dans une multitude de nouveautés : nouveaux vaisseaux, nouvelles stations, nouveaux ordres à distribuer, et nouvelles façons de perdre bêtement, et son équipage, et sa vie.



Ça sent le bon

On l'aura bien compris, ce n'est plus un jeu à part entière que l'on attend, mais deux, formant une unité de temps et de lieu digne des plus grandes épopées et fictions que le space opera est capable de nous fournir. En tout et pour tout, on aura donc droit à une bonne soixantaine de missions, toutes à bord de ces corvettes célestes. Ça risque de pas mal dépayser, puisque le jeu en lui-même ne trouve aucun point commun avec tout ce qui existe en matière de combats spatiaux. Les engins pilotés auront un comportement de sous-marin russe, ce qui changera fondamentalement de l'habituel X-Wing ou Wing Commander. Ici, il sera impossible de s'arrêter d'un coup, pour essayer de faire un créneau entre deux astéroïdes. Et dans la mesure où, pour cette fois, on passera du côté des rebelles sous-militarisés par rapport à leurs ennemis de la très officielle marine du Commonwealth, il sera vivement recommandé de se servir de son cerveau !

Pete Boule

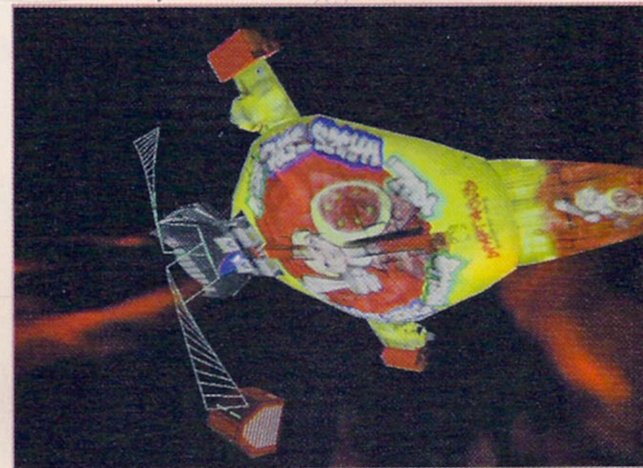




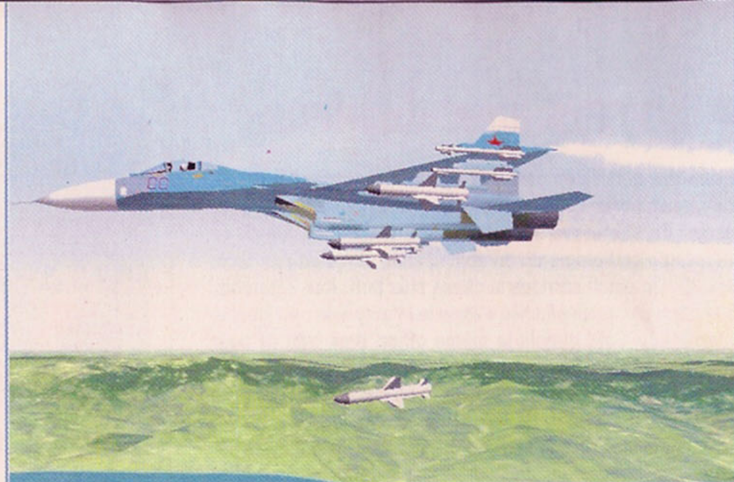


▲ On aura droit, une fois encore, à des briefings animés de grande qualité.

Les vaisseaux Indies seront toujours décorés avec goût. ▼



BETA VERSION



LES MOIS PASSENT ET NOUS RAPPROCHENT DE LA DATE DE SORTIE DE FLANKER 2.0, ANCIENNEMENT SU 27. FLANKER, CE JEU DÉVELOPPÉ PAR UNE ÉQUIPE DE PROGRAMMEURS RUSSES, AVAIT CONNU UN VIF SUCCÈS PARMI LES AMATEURS DE BELLES SIMULATIONS.



MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	SIMULATION DE VOL
ÉDITEUR	SSI MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR	SSI MINDSCAPE
SORTIE PRÉVUE	NOVEMBRE 99

Flanker 2.0

Grand concurrent de l'illustre Ef2000, autre bijou de l'époque, Flanker se distinguait par un jeu de campagnes extraordinaire, où il était possible de paramétrer une mission dans ses moindres détails, définissant l'emplacement de chaque unité, leurs comportements, ainsi que ceux de nos ailiers. Autre point fort : les systèmes de bord étaient convenablement simulés, sans que le pilote virtuel ait à apprendre une doc de quelque cent pages, à l'instar de celle de Falcon 4.0. Fort de ce succès commercial, et après avoir sorti une version 1.5, SSI Mindscape n'eut de cesse de tenter de renouveler l'expérience avec cette nouvelle version, munie d'un système graphique de pointe. Le modèle de vol me semble tout simplement remarquable : plus que dans un autre jeu, on peut bien sentir la puissance du double réacteur, qui permet de s'affranchir de pas mal de contraintes usuelles, et de rattraper des décrochages simples en un rien de temps. Les systèmes de limitation du Flanker, surveillant ses qualités aérodynamiques, sont aussi représentés. Ainsi, l'ordinateur de bord empêchera l'avion de s'engager dans des manœuvres trop riches en calcium et en G, pour préserver la santé du pilote et de la structure. Même tarif pour les angles d'attaque trop importants à basse vitesse, qui se verront restreints. On sait aussi que dans le calcul du domaine de vol seront incluses quelques caractéristiques inédites dans un simulateur PC, telles que les effets des empennages canard sur la manœuvrabilité. Il est d'ailleurs bien dommage que les options météo n'aient pas été étoffées pour voir comment se comporterait la bête dans des conditions météo un peu sévères, venteuses et humides. En poussant les afterburners à basse altitude, l'impression de vitesse est saisissante, bien plus que









▲ Le Flanker est un avion qui permet toutes les acrobaties possibles.

Flanker 2.0, la simulation de vol militaire la plus attendue de l'année.

dans nombre d'autres titres. Pour un effet de totale immersion, rien ne vaut la vue de côté. Mais pour une immersion encore plus totale, rien ne vaut une collision avec un câble à haute tension, alors que l'on vole à dix mètres du sol en regardant ailleurs comme un gros nain. De multiples vues caméra (poursuite, fly by) permettent d'admirer le terrain. À l'intérieur du cockpit (virtuel), des tas d'instruments analogiques et un écran multifonctions vont constituer notre univers de jeu. La bonne nouvelle, c'est que le tout est gradué en km/h, la mauvaise, c'est que c'est écrit en russe, ce qui va nous obliger à apprendre une jolie langue étrangère à peu de frais. Le décollage et l'atterrissage se font assez facilement, pour peu que l'on respecte les limites de sustentation. En fait, le pilotage et l'ensemble de cette simulation semblent être accessibles à tous, y compris aux débutants. L'équipe de développement moscovite a dû faire cette fois un gros travail de simplification par rapport à ce qui avait été réalisé précédemment. Le jeu permet aussi de se mettre aux commandes du Su-33, avion aux performances identiques, la version embarquée du Flanker, un poil plus grosse que ce dernier, et muni d'une crosse d'appontage. Car Flanker 2.0 va nous permettre de participer à des opérations aéroportées avec la flotte russe, aux côtés de navires aux noms illustres, comme le Kiev ou le Kirov, pour ne citer que les plus gros.

Terrain

Le terrain du jeu a été conçu grâce à des images de satellites topographiques russes, en stéréographie (on s'en serait douté). Plus qu'un simple gage que les textures des plaines et des rivières seront placées au bon endroit, la fidélité des reliefs (du jamais vu dans une simulation) assure un vol extrêmement réaliste dans des paysages cohérents. En gros, on peut trouver sur cet immense terrain toute une cohorte de pentes très douces et de reliefs montagneux tarabiscotés par les forces de la nature. Bien sûr, le tout est recouvert d'une flopée de petits détails insignifiants, mais qui font toujours bien pendant un vol un peu ennuyeux. Les villes et les campagnes sont parsemées de petites maisons, de fermes, par poignées de mille. En dehors des zones urbaines, on remarque également les pylônes électriques des fermes, des rivières et des routes, représentant d'une fort belle façon la Crimée, sur laquelle va se dérouler le jeu. Les traînées de condensation en bout d'aile apparaissent assez facilement, et ce même à basse altitude. En plus de cela, nous avons droit à des effets semblables sur les deux Apex. Les unités ennemies et amies ne sont pas restées en arrière côté qualité graphique : on le remarque surtout lorsqu'on s'approche d'un navire, composé d'un nombre de détails impressionnants, et ce jusque dans son armement. Car c'est en cela que Flanker 2.0 compte se distinguer de tous ses petits camarades : présenter une plate-forme de combat avec des ennemis aux possibilités techniques et tactiques impressionnantes et dont l'ordinateur sait fort bien se servir. Les anciens de Flanker 1.5 se souviendront de la difficulté extrême à laquelle on devait faire face pour approcher un groupe de navires ennemis, inutile d'imaginer le résultat dans le nouveau jeu en attaquant une frégate lance-missiles ricaine comme je l'ai bêtement fait. Les effets sonores eux aussi ont été particulièrement bûchés. En effet, outre la panoplie d'effets doppler de rigueur dans ce genre de titres, on retrouve une localisation des bruits très bien foutue.

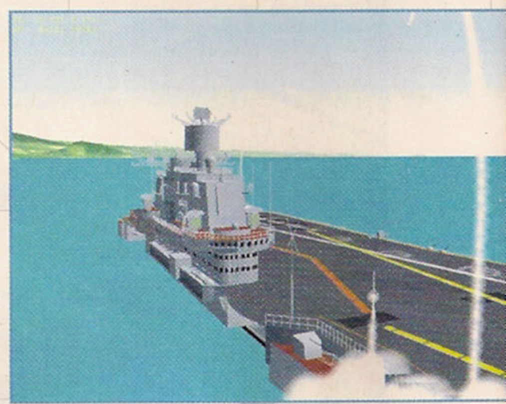
Le système de campagnes sera, du propre aveu des développeurs, semi-dynamique, les missions étant liées entre elles. Et il sera ainsi possible de sauvegarder un jeu en cours, ou même d'isoler une sortie.

Le planificateur de missions devrait permettre de créer des tâches encore plus complexes que dans la dernière mission, notamment en ce qui concerne la gestion des forces ennemies sous la forme d'un groupe aéronaval, de leurs patrouilles et de leur comportement. Le jeu réseau devrait être accessible en deathmatch, mais aussi en mode coopératif. Flanker 2.0 est donc attendu pour bientôt. Si tout se passe bien, le test devrait se profiler à l'horizon aux alentours du mois prochain.

Bob Arctor



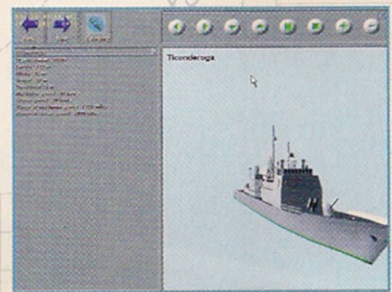
◀ La chaîne de montagnes des Klatzarakibianka. Bon OK, je ne connais pas le vrai nom.



Un porte-avions qui lance des contre-mesures.

BUG REPORT

Malgré une version assez avancée dans le temps, certains bugs existent encore. Tout d'abord sur la page de garde, un lag souris extraordinaire a été constaté. Impossible de passer le jeu en 1024*768 et en 32 bits sans planter. Parfois, sans raison apparente, l'avion devient un poil incontrôlable, et part en couille sur l'axe de tangage. Contrairement aux versions précédentes, le terrain ne souffre plus de bugs de « clipping », sauf en ce qui concerne les missions de nuit, où la visée optique fait bugger le ciel. Lors du survol des zones urbaines, les bâtiments mettent beaucoup trop de temps à apparaître. Cela se manifeste surtout lors des survols à basse altitude et à grande vitesse. Bref, rien de bien grave et qui ne puisse s'arranger lors de la version finale. Par contre, lors de la vue en cockpit virtuel, on peut voir une sorte de graphisme de placement, censé représenter les genoux du pilote, du plus mauvais effet. Espérons que ce dernier sera corrigé.



▲ L'encyclopédie du jeu passe en revue toutes les unités présentes dans les deux camps.

BETA VERSION

VOICI LE RETOUR DU CONCURRENT LE PLUS ATTENDU DE FLY ! CE JEU, CONCOCTÉ PAR LOOKING GLASS, LES AUTEURS DE SUCCÈS TELS QU'ULTIMA UNDERWORLD OU THIEF, THE DARK PROJECT, EST CERTAINEMENT CELUI QUE L'ON ATTEND LE PLUS AU TOURNANT.





MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	SIMULATION DE VOL
ÉDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR	LOOKING GLASS TECHNOLOGIES ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE	NOVEMBRE 99

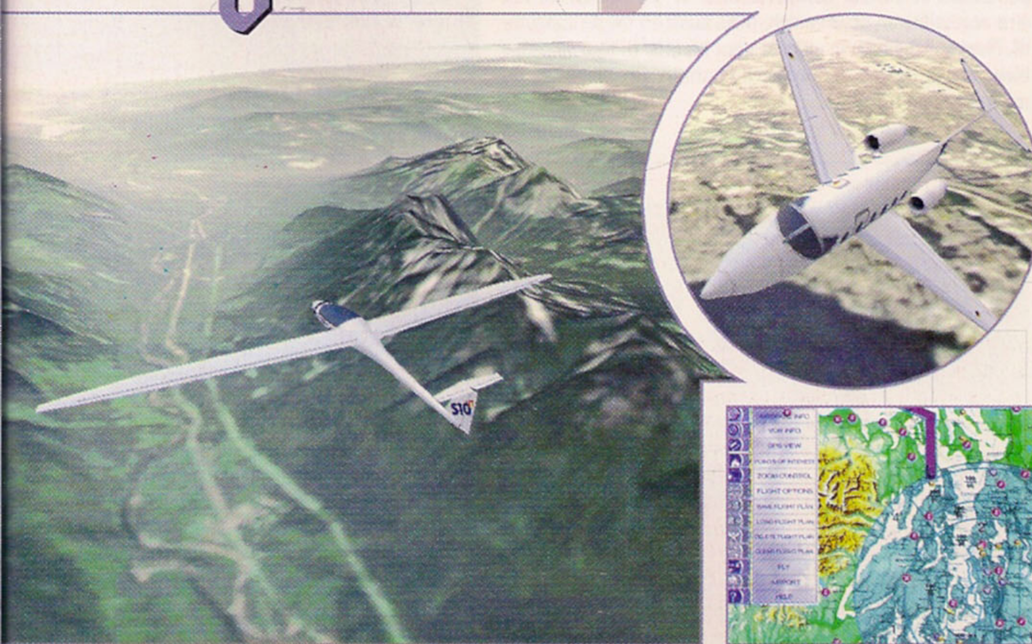


▲ Le cockpit virtuel du biréacteur où de nombreuses choses bougent.

Flight Unlimited III

Les différences entre les deux premiers Flight Unlimited étaient énormes, au point de passer du petit jeu de voltige d'avion au plus impressionnant des simulateurs de vol civils de ces deux dernières années. Mais cette fois, au lieu de changer un concept gagnant du tout au tout, les coyotes de Looking Glass ont préféré peaufiner leur bijou en lui ajoutant des fonctions fort alléchantes et véritablement inédites.

La question principale que l'amateur éclairé peut se poser est de savoir en quoi Flight Unlimited III se distingue de Fly!, le poids lourd, sorti le mois dernier. Il me semble assez clair que FU3 se destine à un plus large public. Bon, ne vous énervez pas, je n'ai pas dit « grand public », mais plutôt des fanas d'aviation et de simulations qui n'ont pas envie d'apprendre un manuel de cent pages avant de commencer à voler d'une façon réaliste et convenable. Pour éclairer le débat dès maintenant et couper court à un suspense idiot, sachez que les checklists et procédures de vol dans les appareils sont réduites à leur plus simple expression. Dans ces dernières, en effet, on démarre grâce à une seule touche, et on retrouve les habituelles commandes : volets, train, spoilers, et autres éléments qui font partie de notre ordinaire depuis un certain temps déjà. Mais justement, le point fort de FU3 est d'arriver à plonger un débutant dans une ambiance de vol vraisemblable, aux commandes d'avions aux comportements réalistes, et tout ceci sans trop de souffrances.





Un univers dynamique

À l'instar de leur jeu précédent, les gars de Looking Glass ont encore pris le parti de nous fournir une seule zone à survoler mais hyper détaillée. Seattle et ses environs (sur cent miles carrés) s'ajoutent donc à San Francisco, pour peu que vous possédiez les CD de FU2. Disons-le tout de go, l'ambiance de Seattle (capitale internationale de l'aviation civile et des

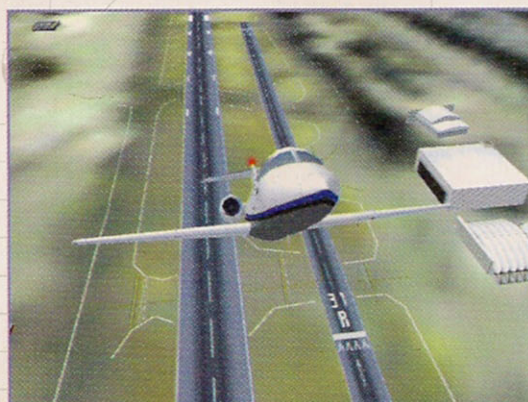


chanteurs grunges suicidaires) est un peu plus grisâtre et tristounette que celle de San Francisco, que nous avions pu parcourir de long en large dans FU2. À dire vrai, la proximité de la frontière canadienne ne renforce pas l'ensoleillement de la région. Tout au plus recense-t-on un nombre impressionnant de caribous. Fort heureusement, les reliefs des environs figurent parmi les plus accidentés du nord-ouest des États-Unis, rendant cette zone propre au vol à voile et à l'accident rigolo en conditions IFR extrêmes. Côté finesse graphique, on atteint les cinq mètres par pixel (contre quinze pour Fly!). C'est très certainement la résolution la plus fine jamais utilisée pour représenter une zone dans un jeu ; et pour mémoire, nombre d'habitants de Californie avaient réussi à reconnaître leur maison ou immeuble dans le San Francisco de Flight Unlimited II. La météorologie était, on s'en souvient tous, l'un des artifices les plus réussis de Flight Unlimited II, avec ses gouttelettes de pluie ruisselant sur la verrière. L'expérience s'est ici étendue à la neige et à une gestion totale de la météorologie régionale. Ainsi, l'éditeur atmosphérique permettra de créer des fronts nuageux, des zones venteuses ou pluvieuses réalistes, et ce, d'un simple clic de souris. Les nuées seront présentes en couches multiples, ce qui devrait rendre FU3, de ce côté tout du moins, bien plus réaliste que Fly! En plein vol, des nuages d'orages, larges de plusieurs kilomètres, se dressent, menaçants, devant nous, et dissuadent le pilote en herbe de s'y aventurer sans radar météo. L'autre aspect qui a fait de ce jeu une telle simulation est certainement sa capacité à simuler les dialogues avec les contrôleurs aériens. Loin d'un simple guidage en finale, ces derniers vous fourniront une aide précieuse à tout moment et vous permettront des conversations radio flirtant de très près avec la réalité. Pareillement, le trafic aérien n'a jamais été aussi dense : des aéroports encombrés, décollent des jumbo jets, et les terrains militaires sont remplis de jets en cours d'entraînement. Pour ce qu'on en sait, Flight Unlimited III ne comporte aucun mode multijoueur, contrairement à ses concurrents.

Bob Arctor



▲ *Un Mustang survolant la plus haute montagne du coin, le mont machin.*



▲ *Le beech 400 autorise des décollages avec des assiettes vraiment extrêmes.*

AVIONS

Flight Unlimited III nous arrive avec un joli bouquet de zingues à piloter, en plus de ceux du titre précédent. Petite surprise tout de même, Looking Glass ne semble pas avoir reçu l'accord des avionneurs pour continuer à utiliser leurs noms. Peut-être d'ailleurs ne l'ont-ils jamais eu. Peut-être abusent-ils aussi lourdement des copyrights et autres trademarks en s'appelant familièrement au bureau « John Boeing » ou « Roger Lockheed », juste pour blaguer. Enfin, peut-être. Bref, à part le P51 Mustang et le Fokker Triplan Dr1, le Beech Baron 56 a pris le nom de Windhawk, le Beaver de Muskrat et le Cessna 172 a été rebaptisé Trainer. Du côté des nouveautés, on ne trouve que du bon. À commencer par l'introduction du planeur dans le monde de FU, d'un second hydravion avec flotteur en coque, le Lake Renegade, d'un monoplace léger de marque Mooney, et (le meilleur pour la fin) d'un bi-réacteur d'affaire Beechjet 400A. Grâce à la diversité de sa flotte, ce jeu dépasse donc tout ce qui a été vu jusque-là.

BEECH JET 400A
Type : Biréacteur
Vitesse : 450 nœuds
Plafond de service : 45 000 pieds
Rayon d'action : 1 669 miles nautiques



Avion de conception japonaise, repris et modifié par Raytheon, le Hawker est l'un des biréacteurs d'affaire les plus performants et les moins coûteux. Il est muni en standard d'une avionique Collins comprenant entre autres un radar météo, un gps et une moving map. Il possède aussi une commande poussée inverse.

MOONEY TLS BRAVO
Type : Monomoteur léger
Vitesse : 185 nœuds
Plafond de service : 25 000 pieds.
Rayon d'action : 975 miles nautiques



Avion standard chez l'avionneur Mooney, considéré par beaucoup comme le top du top dans la construction d'avions civils. Muni d'un cockpit moderne, le TLS Bravo possède les meilleures performances dans la famille des monomoteurs de Flight Unlimited III.

STEMME S10 TURBO CHRYSALIS
Type : Planeur
Vitesse : 157 nœuds
Plafond de service : 33 000 pieds
Rayon d'action : 900 miles nautiques



Le S10 et l'unique planeur de Flight Unlimited. Muni d'un moteur léger de 120 chevaux qui lui permet des décollages autonomes (et de faire du bruit malgré tout), il peut aussi voler à une altitude exceptionnelle, histoire de mieux dévoiler le paysage. Le moteur de Fly! étant capable de gérer les courants aériens d'une façon très réaliste, la présence d'un de ces engins restait indiquée.

LAKE TURBO RENEGADE
Type : Hydravion monomoteur
Vitesse : 140 nœuds
Plafond de service : 23 800 pieds
Rayon d'action : 1 120 miles nautiques



Conçu par Lake Aircraft, ce monomoteur offre une alternative plus puissante au Beaver, l'autre hydravion de la flotte. Capable d'atterrir aussi bien que d'amerrir, il pourra effectuer cette dernière manœuvre en virant, histoire de pouvoir s'ébattre dans les flaques d'eau les plus minuscules.

Preview

PLATES-FORMES 3D
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOF
DÉVELOPPEUR UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 99



Rien que sur la minuscule portion de niveau que j'ai essayée, il y avait déjà trois modes de jeu différents : une glissade très rapide, une escalade et une plate-forme classique qui était le corps du jeu... Très prometteur, tout ça. ▼



Sorte de lapin-rat mutant, Rayman peut faire l'hélicoptère avec ses oreilles. Je connaissais un type qui pouvait faire l'avion avec son nombril, mais il s'est fait opérer. ▼



Rayman 2





Je me demande régulièrement pourquoi je passe pour un grand débile chaque fois que je vante les mérites d'un jeu de plates-formes. C'est bien, les jeux de plates-formes. En plus, maintenant que développeurs et designers de niveaux maîtrisent la 3D, d'excellents produits commencent à apparaître. Tenez, Rayman 2, par exemple, s'annonce comme une belle claque. La version que je viens d'essayer n'était qu'une alpha, et pourtant, elle était déjà belle, fluide (sur PII 300 + carte 3D) et d'une prise en main parfaite. Je me suis vraiment marré, bien qu'elle ne contienne qu'une petite portion de niveau.

C'est donc avec une certaine impatience que j'attends la version de test de Rayman 2 pour avoir la joie de sauver des Lums (des lucioles bonus) que de vilains pirates ont enfermés. J'aurai la joie de retrouver ma pote Lyl au pays des fées, ainsi que Globox, ce monstre bleu si chaleureux. Ah ok, je viens de piger pourquoi je passe pour un débile.

monsieur pomme de terre





...e des magasins

- ● **PARIS/ST LAZARE** — 6 rue d'Amsterdam, 75009 PARIS — Tél : 01 53 320 320
- **PARIS/JUSSIEU Consoles** — 46 rue des Fossés Saint Bernard, 75005 PARIS — Tél : 01 43 29 59 59
- ● **JUSSIEU/PC/MAC** — 17 rue des Ecoles, 75005 PARIS — Tél: 01 46 33 68 68
- ● **PARIS/ST MICHEL** — 56 boulevard St Michel, 75006 PARIS — Tél : 01 43 25 85 55
- ● **PARIS/VICTOR HUGO** — 137 avenue Victor Hugo, 75116 Paris — Tél : 01 44 05 00 55
- ● **VAUGIRARD(15)** — 365 rue de Vaugirard, 75015 Paris — Tél : 01 53 688 688
- **CHELLES (77)** — Centre Commercial Chelles 2, Nationale 34 - 77508 Chelles — Tél : 01 64 26 70 10
- **ORGEVAL (78)** — C. Ccial Art de Vivre Niv.1 — Tél : 01 39 08 11 60
- **VERSAILLES (78)** — 16 rue de la Paroisse, 78000 Versailles — Tél : 01 39 50 51 51
- ● **VELIZY (78)** — 37, avenue de l'Europe, 78140 VELIZY VILLACOUBLAY — Tél : 01 30 700 500
- **CORBEIL (91)** — C. Commercial VILLABE A6, 91813 VILLABE — Tél : 01 60 86 28 28
- → ● **ANTONY(92)** — 25 av. de la Division Leclerc N20, 92160 Antony — Tél : 01 46 665 666
- **BOULOGNE (92)** — 60 av. du Général Leclerc N.10, 92100 BOULOGNE — Tél : 01 41 31 08 08
- **LA DEFENSE (92)** — C.Ccial Les Quatres Temps, Rue des Arcades Est - Niv. 2 — Tél : 01 47 73 00 13
- ● **AULNAY (93)** — C. Ccial Parinor - Niv. 1, 93606 Aulnay sous Bois — Tél : 01 48 67 39 39
- **PANTIN (93)** — 63 avenue Jean Lolive - N. 3, 93500 PANTIN — Tél : 01 48 441 321
- → ● **ST DENIS(93)** — C. Ccial St Denis Basilique, 6 passage des Arbaletriers, 93200 ST DENIS — Tél : 01 42 43 01 01
- **DRANCY (93)** — C. Ccial DRANCY AVENIR, 220, rue de Stalingrad - N.186, 93700 DRANCY — Tél : 01 43 11 37 36
- **CHENNEVIERES (94)** — C. Ccial PINCE-VENT N. 4, 94490 ORMESSON — Tél : 01 45 939 939
- → **CRETEIL (94)** — 5 rue du Général Leclerc, 94000 Créteil (Entrée rue piétonne, Créteil Village) — Tél : 01 49 81 93 93
- → ● **KREMLIN BICETRE (94)** — 30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7, 94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie) — Tél : 01 43 901 901
- ● **FONTENAY SOUS BOIS (94)** — C. Ccial Val de Fontenay, 94120 Fontenay sous Bois — Tél : 01 48 76 6000
- **CERGY PONTOISE (95)** — C. Ccial Cergy 3 Fontaines, 95000 Cergy — Tél : 01 34 24 98 98
- ● **SANNOIS (95)** — C. Ccial Continent, 95110 SANNOIS — Tél : 01 30 25 04 03
- ● **MARSEILLE (13)** — C. Ccial Grand Littoral, 13464 MARSEILLE — Tél : 04 91 09 80 20
- **HEROUVILLE ST CLAIR (14)** NOUVEAU ! — C. Ccial St-Clair, 14200 HEROUVILLE St-Claire — Tél : 01 46 735 735
- **TOULOUSE (31)** — 14 rue Temponières, 31000 Toulouse — Tél : 05 61 216 216
- **REIMS (51)** — 44, rue de Talleyrand, 51100 REIMS — Tél : 03 26 91 04 04
- @● **LILLE (59)** — 52 Rue Esquermoise, 59000 LILLE — Tél. : 03 20 519 559
- **COMPIEGNE (60)** — 37, 39 cours Guynemer, 60200 COMPIEGNE — Tél : 03 44 20 52 52
- ● **LE MANS (72)** — 44, 48 av. du Général De Gaule, 72000 LE MANS — Tél : 02 43 23 4004
- ● **ALBERTVILLE (73)** — C.Ccial GEANT CASINO, Z.A. du Chiriac, 73200 ALBERTVILLE — Tél : 04 79 31 20 30
- **LE HAVRE (76)** — C. Ccial AUCHAN GRAND CAP, Mont Gaillard, 76620 LE HAVRE — Tél : 02 32 85 08 08
- **AMIENS console (80)** — 19 rue des Jacobins, 80000 Amiens — Tél : 03 22 97 88 88
- @● **AMIENS PC (80)** — 1, rue Lamarck, 80000 Amiens — Tél : 03 22 80 06 06
- **POITIERS (86)** — 12 rue Gaston Hulin, 86000 Poitiers — Tél : 05 49 50 58 58

● jeux en reseau sur PC
→ ouvert le dimanche
@ccgs Internet



LES MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE* !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.



Driver
Course-Poursuite



Abomination
Action-Aventure



Rainbow Six Rogue Spear
Action



Homeworld
Strategie temps réel



Drakan
Action-Aventure



Ultima online second age
Action-Aventure



GP 500
Course Moto



Civilisation II : Test of time
Stratégie

CADEAUX

100 T-Shirts offerts* pour l'achat du hit : **DRIVER** sur PC

* Dans la limite des stocks disponibles

DEMENDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE VPC AU : 01 46 735 735

L'AFFAIRE DU MOIS

PORTAL SECOND AGE
LE STARTER ~~65F~~ **49F50**
+ UN BOOSTER OFFERT !

Bon de Réduction 15F

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors consoles offre non cumulable
COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVAULEE

SCOREGAMES
MULTIMEDI...

DES VOTRE PREMIER ACH...

CARTE DE FIDELITE SCORE GAMES 80% MOINS CHERS

Une carte de fidéli... vous sera délivré... N'oubliez pas de... tamponnez votre carte après cha... achat ! Une fois terminée elle vous donne droit 400F de remise immédiate sur jeux d'occasion !!!

..LES AVANTAGES SCORE-GA...

HOT LINE

commandez vos achats
Par téléphone : **01 46 735 720**
Par Minitel : **36-15 SCOREGAMES**
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone : **01 46 735 735**
Trucs & Astuces : **08 36 685...**

.LES SERVICES SCORE-GA...

DEMOS NOUVEAUTES
Chaque moi... toutes les nouveautés en démonst... permanente dans tous l... SCORE-GAM...

...LES NOUVEAUTES...LES...

RACHAT DE VO... ANCIENS JEU...

Revendez, echangez votre ancien matériel : Consoles, Jeux, Accessoires, Lecteurs et Films LD & DVD... Et gagnez jusqu'à 30F supplém... si ce matériel a été acheté ch... SCORE-GAMES (sur présentation du ticket de c...

..LES AVANTAGES SCORE-...

DES CENTAIN... D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux... en France : + de 200 000 jeu... sur l'ensemble des magasins. Jeux testés, reconditionnés et garanties 6 mois

...LE CHOIX...LA GARAN...

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vo... conseiller, vous orienter dan... vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes... La qualité d'un jeu, les proc... sorties ...etc

...L'ACCUEIL...LE CON...

Preview

FUSILLADE URBAINE
PC CD-ROM
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR HOTHOUSE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 99





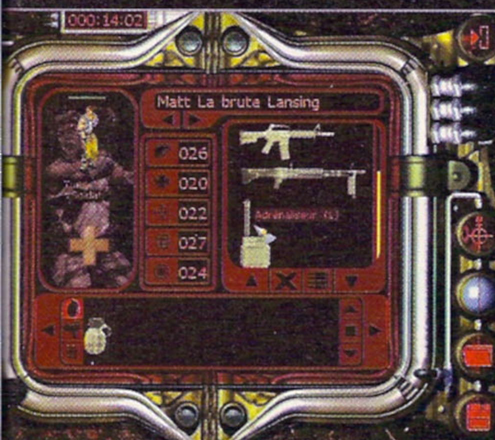


Abomination



Ça parlera d'extraterrestres qui entrent par un portail dimensionnel, laissé ouvert par un vigile qui fait mal son travail. Enfin, c'est presque vrai, quand on sait que ça parle effectivement de saloperies qui décideront de changer la face du monde à grands coups de virus. En cette fin mal finie de millénaire, il était donc grand temps qu'un développeur se mette au travail à propos des dernières révélations d'un Paco nostradamussien. Ça donnera " Abomination ", un jeu en trois dimensions, mais en vue isométrique. On aura le loisir de gérer une redoutable équipe d'investigateurs étudiés pour agir sur le terrain à l'aide d'instruments ressemblant à s'y méprendre à des fusils d'assaut, ou encore à pompe (variante intéressante du dernier gadget). Ce qu'il y a de drôle, c'est qu'on pourra tirer sur des innocents qui n'ont rien à voir avec l'intrigue, en faisant passer ça en note de frais (on dit alors que c'est une perte collatérale), et on pourra aussi casser leurs voitures (parce qu'il n'y a pas de raison qu'on ne le fasse pas...).

Pete Boule



▲ *Question : que faire lorsqu'on doit tirer sur tout ce qui bouge, et que tout bouge ?*



◀ *Notez que l'on peut se glisser une mitrailleuse lourde dans les poches.*



Preview

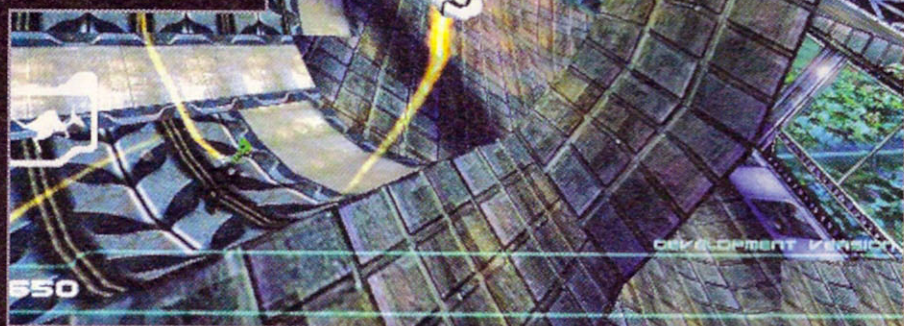
ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR ACCLAIM
DÉVELOPPEUR CRITERION STUDIOS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 99



Chaque personnage aura ses particularités, ce qui influencera votre manière de conduire la course.







Trickstyle

Est-ce vraiment un jeu ou seulement une longue poursuite acrobatique comme vous n'en avez jamais vécue ? Avec ses 15 courses et ses 20 sessions de challenges, Strickstyle mettra à l'épreuve vos talents de surfer futuriste. Grâce à son booster, la petite planche réagira à la moindre de vos sollicitations. Difficile à maîtriser, elle vous offrira des sensations aussi nombreuses que diverses : rage, désespoir et euphorie se disputeront la place dans votre cœur. Entre la colère d'une grosse gamelle et le trip planant de se sentir voler telle une mouette à l'occasion d'un saut vertigineux, vous vivrez en permanence sur le fil du rasoir.

Mais ce n'est pas tout. Les nombreuses combinaisons de touches existantes vous permettront de créer des acrobaties dignes d'un dieu. En laissant vos adversaires loin derrière vous dans les rues tortueuses des capitales transformées par le réchauffement de la planète, vous vous élèverez vers les chemins de la gloire du parfait surfer. Les neuf personnages que vous pourrez incarner vous donneront l'occasion de multiplier les choix de stratégie de vos courses. Accéléré 3D, ce jeu ne manquera ni de ressort ni de speed. Le mode multijoueur permettra de se trouver des adversaires tenaces. Si les circuits sont à la hauteur de notre furie de glisse, alors pas de doute, Trickstyle fera des vagues.

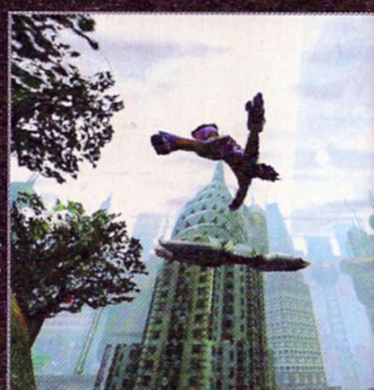
Kika



Difficile de définir la meilleure route du premier coup. Un manque d'attention et vous vous retrouvez vite planant dans le vide, en attente d'une chute qui vous reléguera à la dernière place du classement.



Comment ne pas briller au firmament quand plus de vingt acrobaties vous donne l'occasion d'y parvenir.







Preview

MOTOCROSS
PC CD-ROM
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR DEIBUS STUDIOS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 99

N'essayez surtout pas cette figure, même sur le tapis du salon. ▼





Edgar Torronteras



Les jeux de motocross ne sont pas légion par les temps qui courent. Aussi, lorsque Sierra annonce l'arrivée d'un nouveau soft pour octobre, sous l'impulsion de la jeune équipe de Deibus Studio, ça mérite que l'on s'y intéresse, surtout lorsque le plus fantasque des pilotes du moment est mêlé à l'histoire...

Portrait d'un kamikaze

Edgar Torronteras, pour ceux qui ne le connaissent pas, est un jeune Espagnol de 19 ans qui a enflammé le public de Bercy lors du dernier Vans Big Air Festival 99. Cet " Extraterrestre ", comme il est surnommé dans le milieu, évolue essentiellement dans le Free Style, non sans avoir raflé auparavant sept titres de champion d'Espagne dans diverses catégories. Non content de dominer cette discipline, ce goret invente de nouvelles figures qu'il exécute avec une aisance et une facilité déconcertantes, sous l'œil perplexe de ses adversaires.



▲ *Faites gaffe aux vaches espagnoles élevées à la cortisone.*



En voiture Simone...

Pour le lancement de ce nouveau jeu de motocross, Sierra organisait donc un voyage de presse à Barcelone, avec à la clé une démonstration du jeune prodige, et un petit tour de quad pour les plus téméraires. Notre ami Fish étant en vacances afin d'essayer (vainement) de prendre des couleurs, j'ai donc fait pression sur la mère Wanda pour m'arranger le coup. La bougresse, d'une efficacité diabolique - qui n'a d'égal que son tour de poitrine - m'a négocié l'affaire en deux coups d'cuillères à pot. J'ai donc enfourché mon canif de feu direction Roissy, muni d'un appareil photo,





d'une paire de chaussettes et d'un slip de rechange. Une heure et demi d'avion et quarante-cinq minutes de car climatisé plus tard, nous avons débarqué sur le terrain d'entraînement, sous un soleil de plomb. Et là, le doute n'est plus permis : ce gars vient vraiment d'une autre planète. La démonstration qu'il nous a proposé est à la hauteur de sa réputation : le bougre est passé au-dessus de nos têtes à une dizaine de mètres de hauteur en effectuant des figures démoniaques. « C'est trop d'la balle », comme dit mon voisin de palier, et je comprends tout de suite pourquoi Sierra l'a choisi. Si le jeu est à la hauteur des sauts que l'on vient de voir, ça va bourriner dans les PC...

▲ « Ici la tour de contrôle, vous n'êtes pas autorisé à voler dans cet espace aérien. » ▼

Extreme Biker

Soyons sérieux et jouons

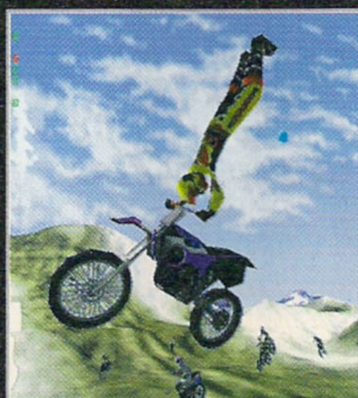
Au premier coup d'œil, le jeu manque de fluidité, mais l'un des développeurs m'affirme que ça ira mieux avec la version finale. OK, je prends les commandes et j'me lance : gamelles, gadins, gaufres et autres se sont donnés rendez-vous pour mes premiers tours de roues. Si je continue de la sorte, j'vais m'prendre une tarte par la mère d'Edgar, à force d'envoyer son rejeton dans les décors. Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'on n'a pas affaire à un jeu d'arcade, ni à une véritable simulation. J'essaie un autre circuit parmi la trentaine qui se trouvent dans le menu, et je m'aperçois que la prise en main n'est pas si évidente que ça, par rapport à Motocross Madness. Afin de pas être trop ridicule, j'embarque la version bêta sous le bras pour mieux l'exploiter à la maison, et je m'esquive de la salle de presse tel un pet sur une toile cirée.



La gourmandise est un vilain défaut...

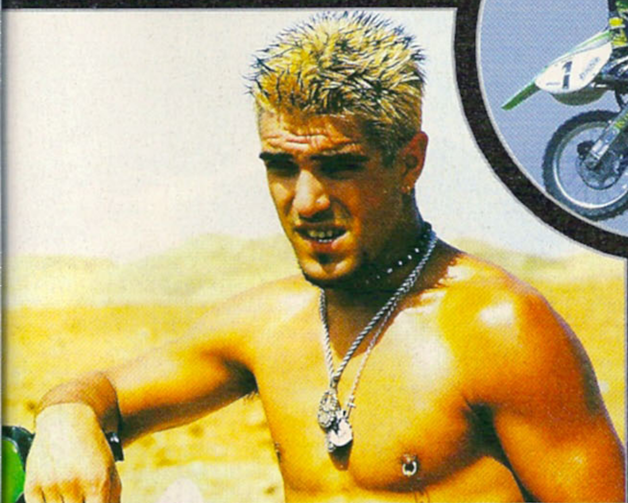
Arrivé chez moi, j'installe le soft puis je lance le jeu, et à ma grande surprise, je m'aperçois que le temps de chargement n'en finit pas, et que j'aurais eu le temps de me préparer un sandwich pâté-cornichons. Je potasse la doc pour voir la config minimum requise, qui m'indique qu'avec un Pentium 233, 32 Mo de RAM et une carte accélératrice 3D, ça doit faire la soudure. J'ai la même config avec une Voodoo 2 12 Mo et 164 Mo de RAM, et pourtant ça coince. Je fais une partie en réduisant les détails au minimum et le nombre de concurrents, mais je suis toujours pas emballé. J'enfourche mon canif de feu et je file à la rédac pour l'installer sur ma bécane, un Pentium 300. Grrrr, ça rame encore, damned. Je vais voir Ivan Le Terrible, qui l'installe aussi sec sur son Pentium 450 muni d'une carte graphique dernière génération. Malgré des temps de chargement toujours trop longs, le jeu tourne relativement bien. Espérons que ces problèmes seront corrigés dans la version finale, afin de ne pas décevoir les amateurs du genre.

Cap'tain Ta Race



Vous aurez largement de quoi vous évader parmi la trentaine de circuits proposés. ▼

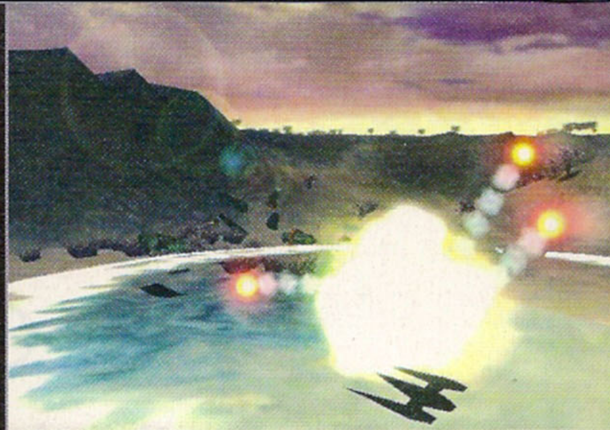




▲ C'est sûr qu'avec une tronche pareille, c'est plus facile avec les gonzesses.

Preview

STRATÉGIE/ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR
BINARY ASYLUM
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 99





Star Trek New Worlds



Star Trek : New Worlds vous invite à une visite animée de l'univers de la célèbre série. Vous y retrouverez la majorité des nations évoluant dans l'univers de Star Trek, ainsi que de nouvelles espèces aliennes loin d'être amicales. Vous voulez des combats ? Eh bien, vous allez en avoir. Exit des Star Trek orientés aventure, ce jeu de stratégie/action en 3D vous donne l'occasion de blaster sans fin. Mais attention, les célèbres Klingons et Romuliens finiront peut-être par en avoir assez. Alors, vous trouverez des alliés dans une ambassade bien venue, prêts à créer avec vous des colonies sur des mondes vierges. Les décors entièrement en 3D devraient être assez tordus. On nous annonce des passages secrets ouvrant sur des lieux ne demandant qu'à être découverts pour livrer des évolutions techniques ou des vallées minières. Si vous savez fureter avec brio et exploiter toutes les occasions qui se présentent, alors vous finirez riche et puissant. Il ne vous restera plus qu'à écraser les colonies adverses et passer à la planète suivante. Le changement par rapport aux autres produits du genre viendra de l'importance du personnel. Des êtres de chair occuperont vos bâtiments et formeront vos équipages. Il vous faudra bien les gérer pour obtenir des hommes capables de se sacrifier pour le bonheur général. A priori, New Worlds ne manque pas d'attrait, mais il reste à découvrir si gameplay et idée s'y marient harmonieusement pour nous offrir un soft susceptible de concurrencer le futur BattleZone II.

Kika



▲ En tant que Commander, vous aurez à développer une base et à gérer les hommes qui y vivent pour, le plus vite possible, partir explorer la planète qui s'ouvre à vous.



Les surprises désagréables seront nombreuses : entre aliens et nations ennemies, vous devriez avoir pas mal d'activités. ▶



L'interface devrait se montrer discrète et laisser aux animations une place de choix. ▶



PlayStation
MAGAZINE

NOVEMBRE-DÉCEMBRE 1999

Hors-série



FINAL FANTASY VIII



LE MAG ET LA DÉMO JOUABLE EXCLUSIVE DE FINAL FANTASY VIII
DISPONIBLES DÈS LE 15 OCTOBRE

Preview

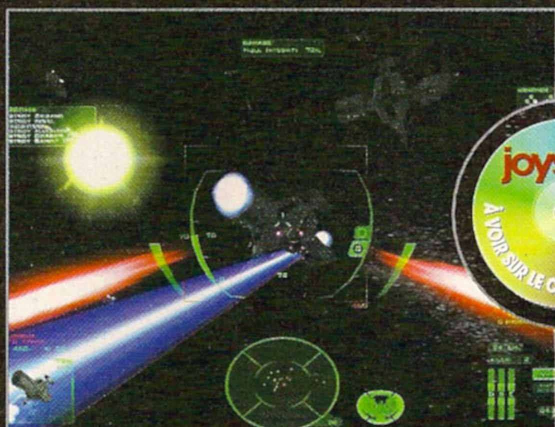
TÊTES ET BIDES DANS LES ETOILES
PC CD-ROM
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR VOLITION
SORTIE PRÉVUE HIVER 99





Freespace 2

Les vaisseaux amiraux seront de plus en plus gros. ▼







L'espace a beau n'être qu'un frigo géant, il s'y passera toujours quelque chose. Interplay va sortir cet hiver Freespace 2. Ça parle de baston spatiale, et apparemment, un paquet de trucs aura été créé pour remplir le frigo susnommé. Évidemment, comme le nom l'indique, il s'agira d'une suite, celle de « Conflict Freespace », et on retrouvera, comme de bien entendu, Terriens, Vasudiens, et Shiviens ; ces mêmes protagonistes qui ont animé avec joie et bonne humeur ce premier volet. Comme le gros frigo (l'Espace) sera un peu trop froid pour tout ce beau monde, il y aura plein de vaisseaux spatiaux à leur disposition pour pouvoir correctement s'entretuer, parce que ce sera quand même la principale forme d'expression disponible, « l'entretuage ». Les engins de guerre seront plus efficaces, meurtriers, perfectionnés et gros (plus gros, quoi). On annonce des vaisseaux cinq à dix fois plus importants et coriaces que leurs prédécesseurs. Et c'est sans compter la diversité desdits vaisseaux ; quelque 70 sortes d'appareils seront prévus. Y en aura, des escadrilles à détruire ou à commander ! Pour continuer avec les bonnes nouvelles, on pourra enfin apprécier la véritable utilisation de faisceaux laser, tranchant n'importe quel incongru dans le sens de la longueur, le tout avec la facilité qu'a un fer à souder pour entrer dans une plaquette de beurre. Pour le scénario, il est question que ce deuxième volet prenne place 32 années après la baston dont il est question dans « Conflict Freespace », mais une nouvelle dimension un peu plus politique fera une nette apparition, de manière à troubler un peu plus le bon déroulement des opérations de carnage. Enfin, concernant le décor, l'espace réservera lui aussi des surprises, puisqu'on pourra se mettre dessus dans des nébuleuses, avec des éclairs, et des couches de gaz plein partout, partout. Vous allez voir comme c'est dur de viser quand il y a un éclair un peu trop ionisant qui traverse le cockpit.
Mais oui, ce sera jouable en réseau...

Pete Boule



Un grand soin a été apporté aux effets pyrotechniques. ▼



Se faire tirer dessus au faisceau laser sera une nouveauté ! On pourra crever bien plus vite que d'habitude. ▼





VOTRE joystick POUR 24 F au lieu de 38 F
C'EST POSSIBLE !



11 magazines
+ 11 CD-Rom PC
+ 11 booklets soluces

259 F
au lieu de 418 F soit 4 numéros gratuits !

BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-BP2
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne pour 1 an (11 n°s) à JOYSTICK pour **259 F** seulement au lieu de 418 F, soit **159 F** d'économie.

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-lettre
Carte bancaire n° : └┴┴┴┘└┴┴┴┘└┴┴┴┘└┴┴┴┘
Date d'expiration : └┴┘ └┴┘

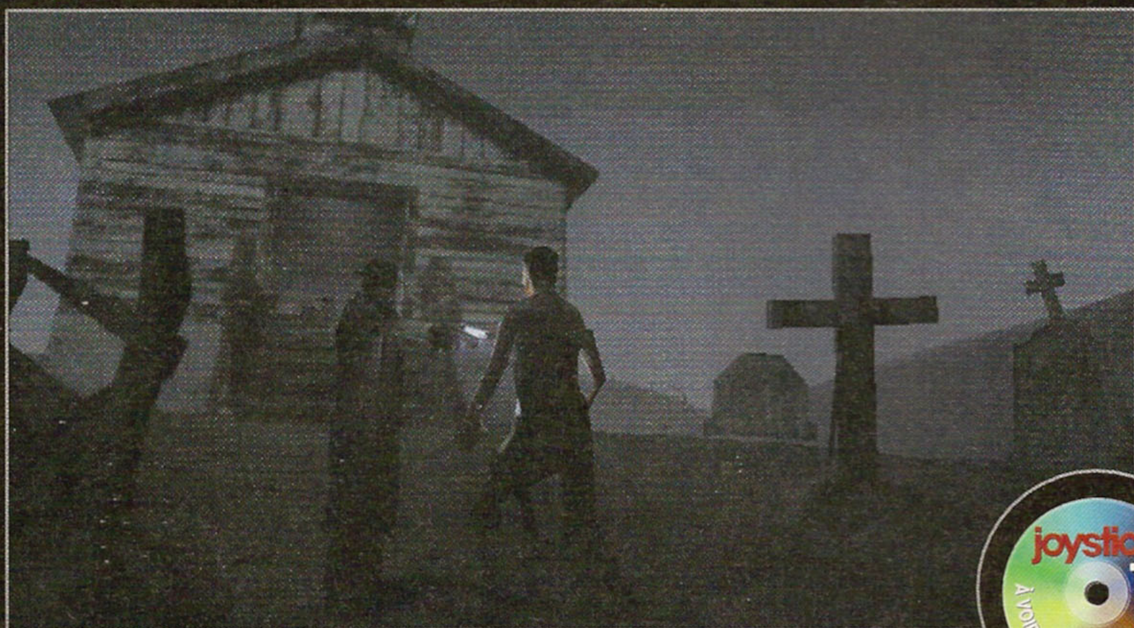
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : └┴┴┴┴┘ Ville : ....
Date de naissance : └┴┘ └┴┘ 19└┴┘
Ordinateur : ....

Signature obligatoire :

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 n°s) : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Tarifs étranger : par bateau 339 F - par avion : nous contacter au 01 55 63 41 15.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ST307

FILM D'HORREUR DES ANNÉES 30
PC CD-ROM
ÉDITEUR TAKE 2 INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR TERMINAL REALITY
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 99, UN PEU APRÈS LA FÊTE DES MORTS





Nocturne

C'est marrant, le cinéma fantastique des années trente. Déjà, c'est souvent en noir et blanc, et puis, on ne voit la bestiole, plus ou moins agressive, qu'à la fin du film, quand il ne reste plus que Jim, le héros, et Suzan, la blondasse. Nocturne, développé par Terminal Reality, sortira donc au mois de novembre, et reprendra les bonnes vieilles recettes de cet univers glacial de l'horreur des loups-garous, vampires, et autres zombis élevés chez les fermiers du Massachusetts (non loin de Providence, à Rhode Island, tombeau d'un certain Lovecraft). Ceci étant dit, certaines recettes propres au cinéma fantastique d'aujourd'hui seront habilement utilisées pour éviter que l'ensemble ne sombre sous le ridicule expressionnisme d'acteurs du cinéma muet ayant raté leur recyclage.

▲ Toute l'ambiance des films noirs et des films d'horreur des années trente sera au rendez-vous. La couleur fera partie du décor, mais en touches suffisamment discrètes pour qu'on puisse y croire avec délice.



▲ Samedi, Baron Samedi, cousin éloigné de Vendredi, Robinson Vendredi...

On jouera donc le rôle d'une espèce de chasseur de saloperies plus mortes que vivantes, qui, armé de deux bons calibres 45 et d'une Thompson à camembert, passera son temps à courir après le paranormal, pour le rendre un peu plus normal, et donc moins para. Il sera confronté à un adversaire de taille, Samedi, Baron Samedi, et devra user d'une extrême prudence, parce qu'un mort-vivant, au fond, ça résiste mieux aux balles que le commun des mortels. L'ambiance sera glauque à souhait. En effet, les cadrages du jeu pour les décors seront précalculés, et l'obscurité promet d'être prenante, mais pas forcément très aidante pour localiser des zombis, goules, loups-garous, inspecteurs du fisc, et autres vampires. Ainsi, on pourra se retrouver à l'état de sandwich en moins de temps qu'il ne faut pour l'écrire. On sera invité à savoir se servir de sa lampe torche, tout en ménageant ses piles, puisque ça se passera de nuit. Vous me direz, avec un titre pareil, ça ne risque pas de se passer en plein milieu d'après-midi sous le soleil d'Ibiza... Quoique, à ce qu'il paraît, c'est aussi bien rempli de zombis, par là-bas.

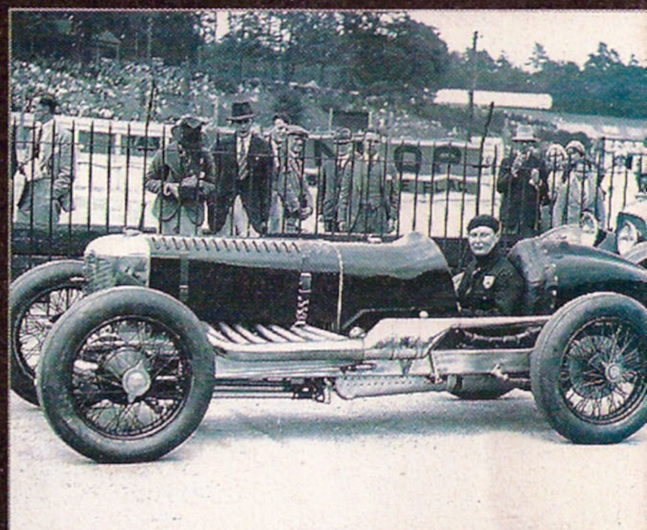
Pete Boule

SIMULATION DE COURSES DE VOITURES ANCIENNES
PC CD-ROM
ÉDITEUR HASBRO
DÉVELOPPEUR MICROPROSE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 99





Spirit of Speed





Et pourtant, ça avait l'air bien joli sur les photos... ▲

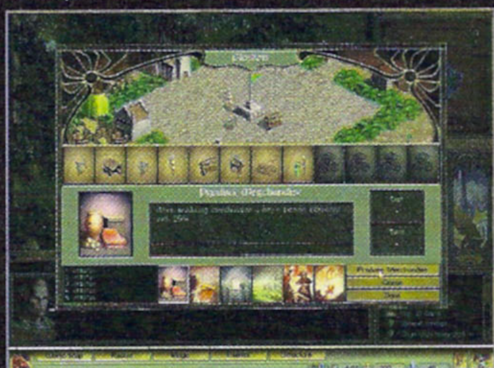
Mais qu'est-ce qu'ils ont tous, en ce moment, avec la mode de la nostalgie ? C'est vrai, bientôt il faudra s'asperger d'Ubik avant de pouvoir mettre un pied dans un jeu vidéo. Après pas mal d'autres éditeurs, Microprose et Hasbro se fendent donc d'une course automobile rétro. « 1939 : Spirit of Speed » se propose de nous faire revivre les courses de voitures d'avant-guerre. Une époque où il fallait avoir le cœur bien accroché pour concourir dans de véritables cercueils roulants. Auto Union C, Bugatti 35B, Alfa Roméo P3, Napier Railton 24 litres : les monstres mécaniques de la légende ont été exhumés des archives des automobiles clubs. Et c'est sur des reproductions des circuits antiques (de Brooklands en Angleterre à Pau en France, en passant par Tripoli en Lybie) que l'on ira user sa gomme à des vitesses frôlant les 180 km/h. Bon, le dossier de presse annonce des caractéristiques très réalistes. Les voitures devraient réagir aux fuites d'huile. Les dommages seraient retranscrits de manière très réaliste. Bien que ce ne soit pas le genre de la maison de donner un avis dans une preview, après quelque temps passé sur une bêta, il est difficile d'imaginer que Spirit of Speed parvienne à casser la baraque. Le moteur 3D fait penser à un vieux jeu d'il y a trois ans. La jouabilité est approximative. Bref, Spirit of Speed a très peu de chance de détrôner un jour Grand Prix Legends, la référence en matière de simulation de 'oitures de grand-pères.

Iansolo

Preview

STRATÉGIE/RÔLE
PC CD-ROM
ÉDITEUR GATHERING OF DEVELOPERS, TAKE 2
DÉVELOPPEUR EPIC GAMES, TRIUMPH STUDIOS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 99

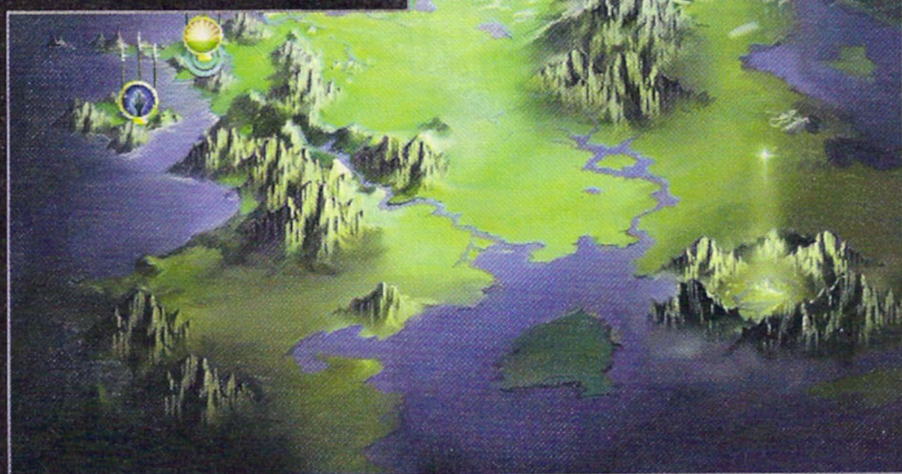
Deux ressources permettront de développer vos villes et de pourvoir aux besoins de vos héros : l'or et la mana.







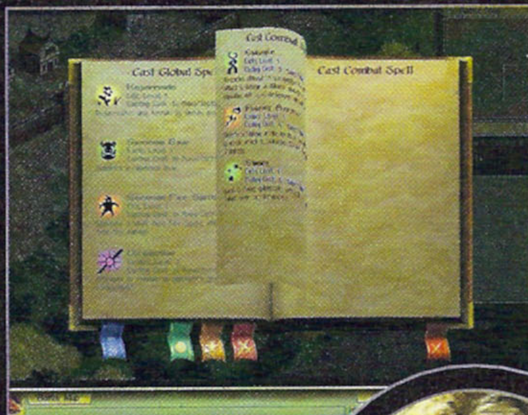
Age of Wonder



Ne dites pas que Age of Wonder ressemble à Warlord, vous vous feriez taper sur les doigts par les développeurs. Certes, le graphisme et l'interface sont à peu près similaires mais la ressemblance s'arrête là. AoW sera un jeu plus profond et plus riche. Il se jouera au tour par tour avec possibilité de configurer le gameplay, pour arriver à une sorte de jeu en temps réel, une espèce d'arrangement à la M.A.X.. Vous posséderez des villes que vous pourrez aménager pour développer de nouvelles unités. Entre deux attaques ennemies, vos héros entourés de leurs troupes iront piquer les mines adverses et piller les ressources des cités voisines qui ne leur versent pas de tribut. La diplomatie servira aussi bien à s'enrichir qu'à se servir d'une nation pour taper sur l'autre. Plus de 100 sorts seront valables. Contrairement à Heroes of Might and Magic et Warlord, ils influenceront directement l'environnement. Vous construirez des forêts magiques, pour empêcher des créatures démoniaques de s'introduire dans votre royaume. Les combats s'effectueront par tour, au choix, en automatique ou en manuel. Les caractéristiques de vos héros évolueront au fil des batailles et des rencontres comme dans un véritable jeu de rôle. Des quêtes leur seront proposées pour gagner de l'or ou un objet bien particulier, des lieux dissimulés dans le paysage leur donneront l'occasion de récupérer, au prix de leur sang, de puissants artefacts. Avec son graphisme tout mignon, AoW offrira des cartes comportant des décors très variés. Un éditeur sera même disponible pour développer des niveaux multijoueurs. Les nombreuses unités issues des 12 races présentes et les multiples lieux très spéciaux devraient faire de AoW un soft d'une richesse inégalée.

Kika

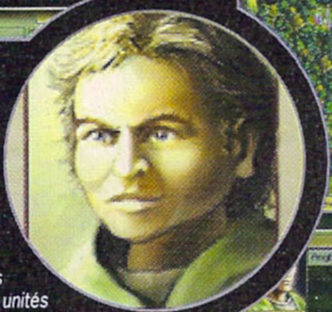






▲ Pas de guilde magicienne pour apprendre de nouveaux sorts. Votre héros les recherchera par lui-même en utilisant de la mana ou les achètera quand l'occasion se présentera.

◀ Les déplacements et les distances d'attaque de vos unités sont limités. Seuls quelques rares sorts peuvent vous permettre d'oublier ces problèmes de portée.






funradio

petites annonces

PA MODE D'EMPLOI

Ne vous lancez pas dans une transaction sans garantie. Rencontrez les personnes auprès de qui vous achetez, à qui vous vendez ou avec qui vous échangez logiciels ou matériel informatique.
N'envoyez rien par la Poste sans garantie.
Ces petites annonces gratuites sont publiées sous la responsabilité de leurs auteurs respectifs. HDP ne pourra être tenu responsable des dommages de quelque nature que ce soit, liés à l'utilisation de ce service.

VENTE PC

Dép. 01. Vds ordi de poche HP 620 LX avec Word P, Excel P, Powerpoint P, bref Office Pocket. Prix : 2000F. Tél : 04 74 61 32 94. Demander Cyril.

Dép. 03. Vds moyen tour + P233MMX, DD 2,1Go, 64Mo SDRAM, Monster 3Dfx, SB PC164. Possibilité écran. Fourni avec logiciels dont Win98. Demander Philippe après 19h, sem. : 04 78 61 32 35, week : 04 70 43 88 13.

Dép. 13. Vds P266, 64Mo RAM DD 3Go CD 24X 3Dfx Millennium 4Mo AWE 64 : 3500F à débattre. Tél : 06 15 05 30 70 (Bernard).

Dép. 13. Vds 3Dfx Maxi Gamer état neuf avec boîte + notice + CD démos + câble : 400F. Vds imprimante HP Deskjet 500 noir et blanc (sans cartouche) à débattre. Tél : 04 42 73 18 45 (demander Mathias).

Dép. 14. Vds 3Dfx1 + carte vidéo Rendition Verite 2200 (neuf), le tout 450F, ou 3Dfx1 250F et RV2200 300F. Demander Bruno au 02 31 80 47 98.

Dép. 30. K6 233 32Mo DD 4,3Go CD 24X carte mère Tx son Yamaha écran 15'' carte S3 Virge + 3Dfx Sidewinder Précision Pro + pad + jeux très récents : 7500F. Demander Xavier au 04 66 79 10 98.

Dép. 37. Vds Céléron 400cm Abit BH6, 64Mo 10,1Go à 7200 trs/min, AWE 64 CD 8x, S3 2Mo, écran 14'', Win98 + OEM (Office + pub), installation + formation si proximité : 8000F à déb. Benoît : le midi 02 47 26 00 56 + portable : 06 84 91 61 60.

Dép. 49. Vds 4x8Mo RAM EDO, 400F, carte Helios Voodoo Rush 3D 290F, processeur AMD K6 200MMX 200F, ou échange le tout contre graveur. Demander Bastien au 02 41 61 44 85, si possible après 17h30.

Dép. 55. Vds 2 Gamepads 150F + 1 joystick 79F, ou le tout 200F. Contacter François au 03 29 90 66 77.

Dép. 56. Vds 4 barrettes de 8Mo en EDO + DD 420Mo. 750F le tout, ou au détail. Urgent. Tél : 02 97 54 18 45 merci.

Dép. 57. Cède PC 166MMX 64Mo RAM carte graphique ATI Rage Pro écran 15'' Goldstar (clavier + souris + enceintes, casque + disque dur 3,4Go, lecteur CD 16X + jeux) Tél : 03 07 98 60 66.

Dép. 59. Vds carte Asus P2L97 + PII 300 : 1400F, carte vidéo Voodoo Rush 2D / 3D : 200F, Matrox G200 : 350F. Tél : 03 20 37 31 51.

Dép. 59. Vds imprimante Hewlett Packard 660C (couleur) + cartouche noire & couleur : 500F à débattre. Cherche aussi contacts pour parties en réseau. Tél : 03 20 04 44 98 ou 06 15 05 58 97. Demander Sébastien.

Dép. 59. Vds AMD K6 200 MMX, 64Mo de SDRAM, DD 3,2Go, écran 14'', CD 24X, carte son 16 bits PnP, enceintes 150W, carte vidéo S3 Virge 3000 4Mo, moyen tour ATX, l'ensemble 6000F. Téléphoner après 18h30 au 06 82 03 87 26.

Dép. 59. Vds Pentium II 233 2DD 2 et 4Go, carte mère avec 64SDRAM, carte graphique Matrox G200 AGP, sortie TV CD-Rom 32X, carte son Yamaha 3D, moniteur neuf (15'') le tout 4800F. Sans moniteur 4000F. Tél : 03 20 37 31 51.

Dép. 67. Vds volant retour de force ACT-Labs Force RS + adaptation série + jeu. Le tout en excellent état : 800F + frais d'envoi. Tél : 03 88 70 26 64 (Aurélien).

Dép. 67. Vds 3D Blaster Voodoo 2 12Mo : 390F. Tél Julien le week-end au 03 88 50 18 13, ou jumcarbo@club-internet.fr.

Dép. 67. Vds processeur P166 200F, 2 barrettes mémoire 16Mo EDO 300F les 2 ; carte 3Dfx2 Créative 3D Blaster 400F. Tél : 03 88 74 23 04 ou alain.pla@balo.fr.

Dép. 69. Vends processeur AMD K6-2 400 neuf : 500F. Demander Rémy. Tél : 04 72 57 04 90 ou bravaism@aol.com.

Dép. 69. Vds volant à retour de force ACT-Labs Force RS pour PC + pédales + jeu. T neuf cause dble emploi, 800F port compris. Tél : 04 78 59 03 33 après 18h30.

Dép. 69. Vds Packard Bell P133, carte 3Dfx, 16Mo, lecteur CD-Rom neuf avec télécommande, volant, joystick, nombreux jeux, idéal pour débutant 5000F. Tél : 04 78 21 02 16. Demander Laurent.

Dép. 69. Vds ATI in Wonder Pro 8Mo 500F, Diamond Voodoo 2 8Mo 450F. Recherche tout matériel PC et contacts sur Lyon et sa région. Demander Pierre-Yves au 04 78 46 39 70 ou 06 10 68 27 56.

Dép. 72. Vds processeur Pentium II 300Mhz et carte graphique ATI 8Mo AGP. Faire offre. Tél : 02 33 28 84 20 (Didier).

Dép. 75. P200 MMX écran 15'' SVGA Zénith, disque dur 1,7Go M IDE, lecteur CD-Rom 24X, carte son ISA Matonic (PnP) 16 bits stéréo 3D, boîtier mini tour. Tél : 01 42 41 18 20.

Dép. 75. Vds PC K6 3D 350Mhz 1,7Go vidéo AGP 8Mo 3Dfx2 12Mo SB16 96M SGRAM Joystick Trumaster neuf 4500F. Tél : 01 43 36 91 79.

Dép. 75. Vds K6-2 400 + DFI VIA + 64Mo PC 100 + DD 2,1Go + C V Banshee PCI 16Mo + CD 2x + SB16 + modem 56000 + 14'' : 4500F. Tél : 01 44 93 70 44 après 17h ou hulysse@ifrance.com.

Dép. 75. Vds carte graphique ATI Rage Pro + HP à 200F. (ATI de 4Mo ext à 8Mo et HP de 120W). Barrettes de mémoire 4x8Mo à 200F (RAM EDO). Manette 6 boutons de chez Saiter à 100F. Contacter Daniel au 01 46 06 11 42 après 18h.

Dép. 75. Vds Céléron 400 + ventilateur à 850F. Prix à débattre. Tél : 06 15 04 61 81 ou 01 42 79 07 82 (après 17h). Demander Nicolas.

Dép. 75. Vds carte mère DFI avec boîte et driver : 200F. Carte SCSI1 : 75F et carte graphique AGP DFI avec boîte et driver : 130F. Demander Florian au 01 53 76 16 04. Joyetri@aol.com.

Dép. 75. Vds portable Toshiba Tecra 780 DvD PII 266, 64Mo, HD60, TFT 13''3, S3 Virge / MX, DvD Rom Modem 56K, zip ext PCMCIA, offre logicielle généreuse. Prix : 18000F à débattre. Contacter Vincent au 06 09 52 81 92 ou 0609528192@sfr.net.

Dép. 76. Urgent ! ! Vends 3Dfx1 4Mo : 280F (à débattre) + Matrox Mystique I 2Mo : 150F (à débattre). Possibilité d'échange. Contacter Grégoire au 02 35 59 00 98.

Dép. 77. Vds PC K6 3D Now 350Mhz, 64Mo SDRAM CD 32x Sound Atipro16 4,3Go carte graphique Voodoo2 16Mo et ATI 8Mo écran 15''. HP imprimante Canon 6000F garantie 8 mois. Tél : 06 08 15 30 59.

Dép. 78. Vds Velocity 4400 AGP 16Mo : 750F (3 mois) : ATI Xpert98 AGP 8Mo (neuve) : 400F ; carte son ESS ES1869 PnP (neuve) : 140F ; modem Motorola 3400 28.8 (1 an) : 300F. Laisser n° tél à David au 01 39 75 89 62.

Dép. 82. Vends carte graphique Matrox Millennium 4Mo sur bus PCI : 220F. Tél : 05 63 02 85 87 (répondeur). Demander Emmanuel.

Dép. 85. Vds PII 350 + 64Mo SDRAM 100Mhz + 4,3Go + carte mère BX 100 Mhz + écran 15'' + clavier + souris + CD 36X + ATIxpert@play AGP + carte son PCI 64 bits + boîtier moyen tour silencieux + enceintes + Win98 + jeux : 8000F. Avec Voodoo2 + jeux : 8700F. (frais de port non inclus). Demander Damien après 18h au 02 51 51 84 41.

Dép. 91. Vds écran Philips 105S 15'' encore sous garantie (1 an sur site) 800F. Contacter François au 01 69 04 38 20.

Dép. 91. Vds Pentium 150 2,5Go 32Mo carte mère Azut 512Ko Win98 CD 8X Mitsumi 3Dfx Maxi Gamer + 2 HP + S Blaster Pro écran Acer + clavier souris + filtre écran + carte graphique Hercule P : 4500F. Tél : 06 12 17 46 73 ou 01 44 34 37 69.

Dép. 91. Vds matos carte mère CPU RAM cartes son carte graphique écrans CD-Rom Sony 32X et autres à bon prix (bon état). Téléphoner à William au 01 69 24 03 78 après 18h30.

Dép. 91. Vds carte mère Asus P5A (K6111 550) : 400F, Tekram P5VP3 (K6 300) : 200F, ECS-PII LX (333Mhz) + Riva 128 4Mo AGP : 600F, 3Dfx 4Mo + Mystique 4Mo : 400F. Tél Eric au 01 60 79 20 77 ou thedech@innocent.com.

Dép. 92. Vds disque dur Quantum Viking2 9,1Go UW2 SCSI + Adaptec 2940W SCSI 2500F. Tél : 01 47 85 87 19 HR.

Dép. 92. Vends carte Matrox Millennium 2 4Mo AGP 300F ou échange contre carte PCI. Demander Stéphane au 01 46 05 77 56. Vds carte STB Velocity 4400 16Mo AGP 2X version boîte garantie 10 ans 990ppm.

Dép. 92. PC 200 MMX 96Mo 3,6Go DvD 5X CD 16X 3Dfx2 12Mo. SB64 carte MPEG2 carte réseau écran 4000F. Tél : 01 47 32 22 17.

Dép. 93. Vds CPU Intel Pentium 133 : 60F, lecteur Nec CD-Rom Drive : 287 9X : 90F. Tél : 01 48 57 34 74. Demander Chi-Viet.

Dép. 94. Vds Ati Xpert Work 8Mo 300F / Plextor SCSI 32x 450F / 32Mo SDRAM PC100 200F / ATI TV ISA 400F ss garantie. Contacter Thomas. Tél : 01 46 71 21 23 / 06 68 53 87 59 / tajb007@aol.com Olitec PCI 56K int 350F à débattre.

Dép. 94. Vds Firegl 1000 AGP 8Mo 960F (contre remboursement) + livre collection Street Fighter 2 + CD : 250F. Tél : 01 46 68 39 63 ou khampp@club-internet.fr.

Dép. 94. Vds Pentium 233MMX + 96Mo SDRAM + HD 5Go + Millennium + 3Dfx Voodoo + AWE 32 + CD 40x + carte réseau + Sony 15'' Multiscan. Le tout 4500F à débattre. Tél à Olivier au 01 43 86 04 06.

Dép. 94. Vds Diamond FireGL 1000 AGP 8Mo : 900F port compris. Cherche contacts sur 3DSMax et Co. Contacter Paul. Tél : 01 46 68 39 63 ou khempp@club-internet.fr Urgent !

Dép. 94. Vds Voodoo2 12Mo dans la boîte : 650F. Vds N64 + 2 manettes + jeux : 700F. Demander Elias au 01 49 30 49 08 après 19h.

Dép. 94. Portable Toshiba cs couleur + CD-Rom + Modem + W95 + Office, etc. DD 1Go 20Mo mémoire vendu 3500F à débattre. Tél : 01 45 90 54 48 après 18h30.

Dép. 95. Vds Pentium 166 + cm 256Ko cache + 32Mo + DD 2,1Go + Sound Blaster AWE 64 + carte 3D ATI Xpert@play 8Mo + CD-Rom 10X + écran 15'' + filtre écran. Prix : 3600F. Contacter Cédric au 06 82 05 13 78.

Dép. 95. Vends tour K6 200Mhz 64Mo SDRAM carte son AWE 32 DD 2,2Go CD 36X 1000F (carte vidéo non incluse). Tél : 01 34 42 13 02. E-mail : feugour@club-internet.fr.

Dép. 95. Vends écran 14''+ manette Tleader 3D + jeu très bon état. Le tout 700F, ou 500F l'écran et 200F la manette et le jeu. Contactez Jean-François Fayon au 01 34 37 06 64.

Dép. 95. Vds PC complet P120, DD 2Go, carte mère QDI (TX), CD 4X, carte son, carte graphique, 16Mo de RAM, écran 14'', Maxi Tour, 3Dfx. Faire offre au 01 39 95 15 99 ou à jjmidi@club-internet.fr.

ACHAT PC

Dép. 13. Recherche processeur Pentium 266MMX ou K6 266. Faire offre au 04 91 67 49 78 entre 18h30 et 21h. Demander Etienne. E-mail : godiveau2@aol.com.

Dép. 44. Recherche barrette de mémoire de 8Mo ou 16Mo RAM. Demander Jérôme au 02 40 47 79 48. Merci.

Dép. 49. Recherche barrette 64Mo SDRAM à bon prix ou à échanger contre deux barrettes 32Mo SDRAM en très bon état sous garantie. Faire offre au 02 41 54 68 52 après 16h. Demander Yvan.

Dép. 56. Cherche graveur 2x2x4x à moins de 1000F + achat d'un scanner. Tél : 02 97 32 08 45. Demander Stéphane.

Dép. 60. Achète lecteur Zip 100Mo externe à prix correct, port série ou parallèle. Contacter Sébastien au 03 44 45 22 14.

Dép. 75. Recherche CPU 233 MMX Intel sur le dép. 75 avec facture. Pas plus de 500F. Tél : 01 45 41 75 81 ou 06 62 18 75 81. Travail : 01 40 69 19 65 04 ou 01 40 69 20 18. E-mail : rseb1975@aol.com (Sébastien).

Dép. 78. Cherche carte 3D Riva TnT2 16Mo ou Voodoo3 3000 (sortie TV) / graveur IDE première génération (2X) / 32Mo ou 64Mo SDRAM PC100 à prix raisonnable. Demander Thomas au 01 30 57 10 84.

Dép. 92. Recherche carte mère appropriée pour PII 450Mhz. Laisser message à castaings@bigfoot.com.

Dép. 99. Recherche CPU 200 ou 200MMX. Contactez-moi au 00 32 85 71 28 08 ou fax au 00 32 85 71 42 86. E-mail werner.schank@euronet.be / Belgique.

CONTACT

Dép. 64. Échange barrette neuve 32Mo SDRAM standard contre barrette 32Mo SIMM ou 2 de 16Mo. Tél : 05 59 68 14 48.

Dép. 75. Vous rêvez de jouer les Aymé Jacquet sur Internet ? Alors venez participer à « Net Ranger » http://www.multimania.com/lesta Également des infos sur Quentin Tarantino, les Simpson, Garfield, et comment gagner des $ avec une page web.

Dép. 77. Recherche personnes souhaitant jouer en réseau local IPX à jeux divers : simu, Doom-like, arcade... (à votre demande si vous avez le jeu). Prix 30F environ, la soirée. Le W-E Nicolas au 01 60 69 60 15 + 18h (PC : 200 32Mo).

Dép. 86. Recherche donateur de disques dur à faible capacité (50Mo, 80Mo ou plus). Merci d'avance. À envoyer à Adrien Guichard, 2 rue de Touraine, 86600 Lusignan. Encore merci !

VENTES AUTRES

Dép. 22. Vds toute console portable Lynx, Nec, Sega ou autre. Mail-me at : moulhoud@hotmail ou 06 14 48 78 30. See ya soon. Q3 is going to kill u... ;-)

Dép. 34. Vds N64 + 2 manettes + carte mémoire + jeu ISS98. Prix : 750F. Tél : 04 67 50 19 06.

Dép. 53. Vds livres consoles + 30F l'un. Tél : 02 43 56 00 83 et aussi livres Nintendo64 même prix.

Dép. 75. Vds cartes mémoire HP pour HP486X : 1Mo tbé et 128Ko bé : 1800F les deux. Possibilité de vente séparée. Tél : 06 09 52 81 92 ou e-mail : 0609528192@sfr.net

Dép. 78. Vends voiture radiocommandée thermique T2M 306 maxi moteur 2, SCM3 démarreur électrique radio Futuba. Nombreux accessoires neufs. Prix à débattre. Tél : 01 39 68 38 74.

Dép. 83. Vds 1er Macintosh portable avec sacoche, doc, disquettes, cordon secteur, carte mère signée par ses constructeurs, nécessite réparation (valait 20000F à l'époque), le tout 5000F à débattre. Tél : 04 94 20 07 37.

Dép. 88. Vds Game Boy d'occas + jeux + câble de raccordement pour 2 Game Boy : 45F. Appeler au 03 29 41 33 41 après 17h pendant les jours d'école.

Dép. 90. Vds jeux Neo-Geo cartouche (+ de 50). Vds Saturn + jeux 500F. Vds Nomad + jeux 500F. Tél : 03 84 26 89 02.

Dép. 92. Vends N64 + 3 manettes + vibreur + jeux. Prix : 1200F. Tél : 01 46 21 79 60 après 18H. Demander Charles.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos P.A. à notre nouvelle adresse : **Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 108 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES

Bienvenue dans un monde de Chevaliers, de Magiciens et de Dragons, un monde où vos décisions changeront des Destinées.

Bienvenue dans le monde de

Might and Magic VII
FOR BLOOD AND HONOR

"Vous y passerez très rapidement des dizaines d'heures... voire plus"
GEN4 - ****

"La saga des Might and Magic se bonifie à chaque nouvel épisode"
PC TEAM - 93%



JOYSTICK - 90%







Disponible en version française intégrale sur PC CD-ROM

MULTIMONDES · NEW WORLD COMPUTING · 3DO · Ubi Soft